COMPUTER GAMING WORLD

ГЛАВНЫЕ АНОНСЫ E3: САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ ИГРЫ 2004!

COMPUTER GAMING WORLD

Russian Edition

№05(24), МАЙ 2004

Специальный материал!

ГЕРОЙ АСФАЛЬТА

AXLE RAGE. БАЙКЕРСКИЙ ПРОЕКТ НОМЕР ОДИН ВЫРУЛИЛ НА ФИНИШНУЮ ПРЯМУЮ

Специальный материал!

КТО В ЭТО ИГРАЛ?!

НЕДООЦЕНЕННЫЕ И ПЕРЕОЦЕНЕННЫЕ ИГРЫ: РЕДАКЦИОННОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

Всемирный эксклюзив!

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ ВО ВСЕЛЕННОЙ STAR WARS!

TECH:

ТЕСТ: ПРОЦЕССОРЫ ДЛЯ ИГРОВЫХ МАШИН. **НОВОСТИ. ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД**: GENIUS WIRELESS NETSCROLL+ SUPERIOR, TRUST 380 USB 2.0 SPACEC@M. **СДЕЛАЙ САМ**: ВЫБИРАЕМ СИСТЕМНУЮ ПЛАТУ, СОБИРАЕМ ИДЕАЛЬНЫЙ ЦЕНТР. **ЖЕЛЕЗЯЧНЫЕ ИСТОРИИ**

(game)land СК

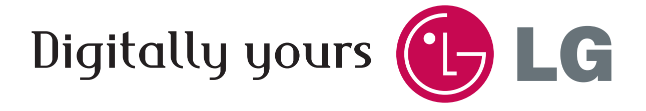
ISSN 1683-4739

№05(24), МАЙ 2004

9 771683 473009 05>



FLATRON®
freedom of mind



Digitally yours
LG


Акелла
TROUBLE IN PARADISE
ГАНГСТЕР
GANGLAND
MEDIA MOBSTERS
В этом энергичном и жестоком гибриде из тактики, RPG, симуляции и экшна вам представится уникальная возможность на собственной шкуре ощутить все прелести и тяготы жизни мафиози. Бутлеггерство, рэкет, вымогательство, запугивание, торговля оружием, подпольные азартные игры и кровавые разборки на улицах Paradise City - вот лишь малая часть тех увлекательнейших занятий, которыми вы займетесь в роли простого итальянского иммигранта Марио, приехавшего в Штаты вершить кровавое правосудие.
правдиво воссозданная атмосфера 20-х - 30-х годов;
сильная сюжетная линия, которая не даст вам заскучать на протяжении более чем 20 миссий;
три режима игры: Scenario, Custom Player и мультиплеер;
сетевая игра на восьмерых игроков.
Akella

Привет!

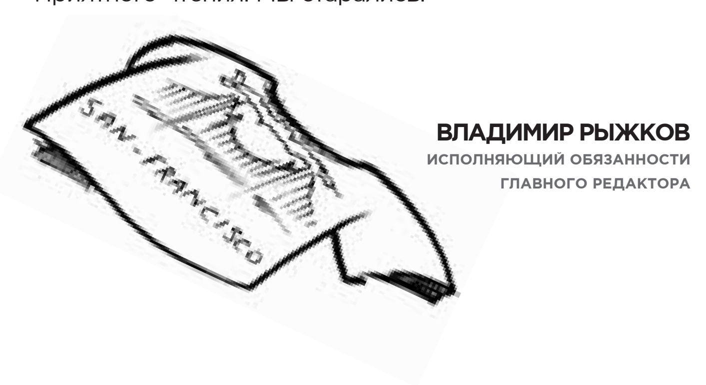
Знаете, что в работе главного редактора самое сложное? Самое сложное здесь — не писать во вступительном слове о погоде. Когда ты обращаешься к читателям, для которых, к примеру, первая майская гроза уже не новость, а сам сегодня чуть не опоздал на работу, потому что утром было два градуса выше нуля и пришлось вернуться домой за курткой... Вот видите?! Опять!

Если наш герой уже убил в себе метеоролога, его подстерегает другой соблазн — начать пересказывать, расхваливая на все лады, содержание свежего номера. Посудите сами: коллеги из американского *CGW* зашарашили умопомрачительное эксклюзивное превью *KOTOR 2,* сами мы не подкачали, выдав огромный материал по *Axle Rage,* среди душистых глянцевых полос нашего детища есть парочка таких, на которых стоит значок *«Выбор Редакции»*... Да что же это?!

В поисках хоть какой-нибудь темы бедняга начинает вертеть головой, надеясь обнаружить среди офисного оборудования и персонала объект, своим уникальным видением которого можно было бы поразить читателя. И наполняет колонку бессмысленными зарисовками из жизни редакции — вот ко мне, например, только что подошел коллега с панорамой ночного Сан-Франциско на футболке и поинтересовался, действительно ли у моей клавиатуры 101 клавиша, как у всех прочих...

В результате желаемый эффект редакторская колонка производит лишь на редакторскую же девушку, а для многотысячной аудитории остается диковинным псевдолитературным артефактом, предваряющим собственно свежий номер журнала, родной и понятный.

Ну вот, страницу уже можно переворачивать — пока я развлекал вас беседой, номер почти доверстался. Приятного чтения. Мы старались.



ВЛАДИМИР РЫЖКОВ
ИСПОЛНЯЮЩИЙ ОБЯЗАННОСТИ
ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

05(24), май 2004

РЕДАКЦИЯ
И. О. глав. редактора
Владимир Рыжков ryzhkov@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Редактор **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** (OL) dolser@cgw.ru
Редактор **Вания Каракасиян** (CD) cd@cgw.ru
Литературный редактор **Юлия Транквилицкая**

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

Издатель
Юрий Поморцев



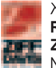
ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов





Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100,
Kouvola, Finland, 246

Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная


Акелла
КРЕЩЁНЫЙ КРОВЬЮ
PAINKILLER
DREAMCATCHER
ALIENWARE
POWERED BY gamespy
Ты - Painkiller. Твоя работа - зачищать местность от всякой нежити. Твоя цель - найти и уничтожить три демонических артефакта, питающих своей энергией сотни порождений тьмы... Бей всё это неупокоенное отродье, пока на твоём пути не останется ни одного, затем пройди по их дымящимся телам к артефактам и уничтожь их - раз и навсегда!
Комбинированное вооружение! Дробовик - хорошо, гранатомёт - ещё лучше... Но попробуйте смастерить их гибрид - и гранаты станут вчетверо мощнее!
Графический движок нового поколения! Лучшие технологические достижения, встречающиеся по отдельности во многих 3D экшнах, были слиты воедино в движке Painkiller.
Технология морфинга! Подобрав специальный бонус, ваш герой на время оказывается во власти демонических сил, что делает его во много раз сильнее.
© 2004 "Akella", © 2004 "DreamCatcher", © 2004 "People Can Fly"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла

Содержание

Май 2004 №05 (24)



ТЕМА НОМЕРА

Ситхи наносят ответный удар!

Мировая премьера! Эксклюзивный репортаж о продолжении лучшей RPG прошлого года — **Star Wars: Knights of the Old Republic: The Sith Lords.**

38

Переоцененные /Недооцененные

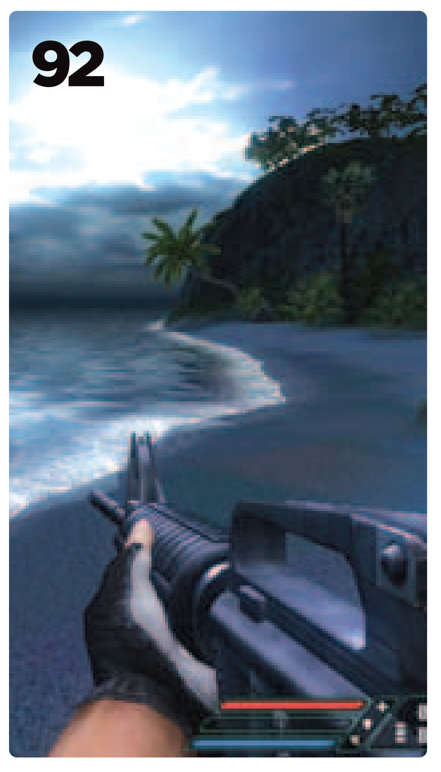
CGW представляет хит-парад наиболее переоцененных/недооцененных явлений игрового мира по состоянию на 2004 год. Объективный взгляд на банальности, стереотипы и заблуждения, господствующие в современной игровой индустрии.

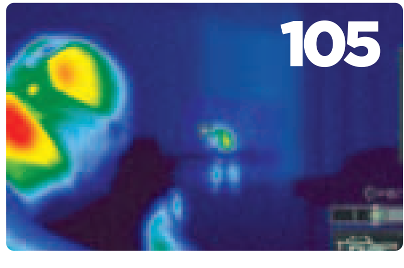












PREVIEW

REVIEW



ТЕМА НОМЕРА

Герой асфальта

Специальный материал! Axle Rage. Байкерский проект номер один вырулил на финишную прямую.


Акелла
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ
ИГРОК
2
Продолжение угарной приключенческой игры о крутом парне по имени Арт Билли, подозрительно похожем на киноактера Брюса Уиллиса. Арт Билли не долго отдыхал на Гавайях, ему снова придется поработать на крупную мафиозную группировку. Впереди много захватывающих приключений, интриг, а также огромной любви! «Провинциальный Игрок 2» вобрал в себя все самое лучшее из предыдущей части!
Захватывающий, напряженный и одновременно юмористический сюжет.
Множество прекрасно анимированных и нарисованных персонажей, известных по кино и ТВ.
Этот квест включает в себя игру в бильярд, карты, игровые автоматы и многое другое!
© 2004 "Akella", © 2004 "Gershwin Research Group"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella



Новости

За месяц. Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас

ТЕРРИТОРИЯ НОВОСТЕЙ

Все и сразу...

ACTION

Раз долгострой, два долгострой

Valve Software рискует вскорости превратиться в самую много обещающую, но мало что делающую студию. Неспешность, с которой месяц за месяцем «выходит» *Half-Life 2,* уже давно стала нарицательной. Разработчикам же, судя по всему, абсолютно наплевать на потерю актуальности проекта. Впрочем, у Valve есть еще один «козырь» в лице *Team Fortress 2: Brotherhood of Arms,* о которой уже мало кто помнит. Но, как оказалось, некогда весьма перспективный многопользовательский шутер жив и продолжает потихоньку вариться в котлах компании аж с 1999 года. По словам руководителя пиар-отдела Valve Software Дага Ломбарди, задержка связана с переносом проекта на Source Engine, на котором, кстати, построена *HL2*. Что-то подобное мы слышим уже в течение многих лет и от 3D Realms, «упорно» трудящейся над долгостроем нумеро уно — *Duke Nukem Forever.* Valve же можно смело поздравить с почетным вторым местом.

RACING

И снова в подполье...

На грядущей выставке игровых достижений в Лос-Анджелесе Electronic Arts твердо намерена представить продолжение бесконечного сериала *Need For Speed*. По скудной информации, имеющейся о проекте, можно понять, что особых откровений ждать не стоит. *NFS* продолжит тему уличных гонок с небольшими, но весьма существенными отличиями. К примеру, основной версией *NFS Underground 2* станет PC, что как минимум избавит нас от размазни на окружающих текстурах, доставшуюся оригиналу в наследство от технологически отсталых консолей. Так же до сотрудников EA наконец дошло, что не все сто процентов играющей общественности состоят из домохозяек и любителей водить чугунные кирпичи. Результатом подобных выводов станут изменяемые по желанию модель повреждений и физика управления (по всей видимости, планируется что-то вроде ползунка Simulation-Arcade, памятного по *Mercedes-Benz World Racing*). В числе прочих мелочей значится потолстевший гараж, режим зрителя в многопользовательской игре и запись повторов. При сохранении превосходного качества моделей первой части *NFSU 2* рискует стать сенсацией поджанра стрит-рейсинг.

RPG

Пластическая хирургия для Asheron's Call



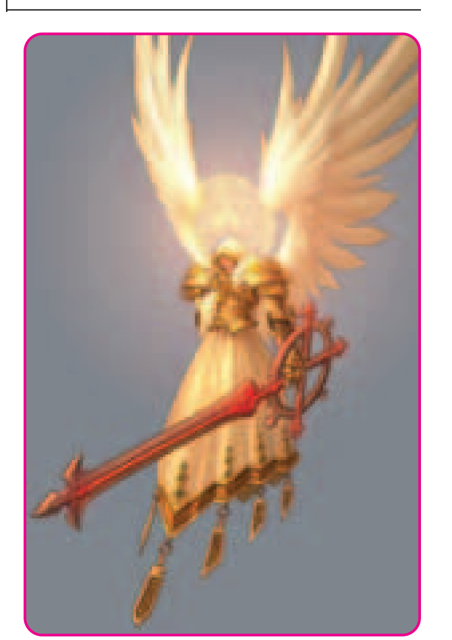
Turbine Entertainment, выкупившая в декабре прошлого года права на марку *Asheron's Call,* продолжает вылизывать фанатов первой части, довольно прохладно относясь к вялотекущей жизни *AC2*. Недавно компания анонсировала еще один add-он к изрядно постаревшему *«Ашерону»*, название которого не разглашается. Основная цель загадочного экспаншена — небольшой фейс-лифтинг устаревшего в хлам движка. Обновлению подвергнутся текстуры персонажей, монстров и окружающей местности. В качестве еще одного серьезного нововведения — режим борьбы за ресурсы и территорию под общим заголовком *Elder Game*. Самым жадным обещаны свежие квесты и вагон новорожденных представителей местной фауны. Про подобные реверансы в сторону несчастного сиквела речи пока не идет.

STRATEGY

Бессмертные «Герои»

Несмотря на естественную кончину 3DO, связанную с излишней любовью к самокопированию, сериал *Heroes of Might & Magic* продолжит свое существование. Со слов разработчиков стал известен ряд фактов, касающихся некогда заслуженного сериала. Одним из наиболее существенных изменений в *HOMM V* можно считать отход от классического пошагового режима в сторону синхронизации ходов наподобие *Age of Wonders*. По заявлению Фабриса Камбуне, ответственного за разработку игры, это позволит сделать *«Героев»* более динамичными и привлекательными для неторопливого в прошлом мультиплеера. Вернется боевая сетка из третьей части, и снова потеряют свой статус герои, которые больше не будут принимать непосредственное участие в бою, хотя их косвенное влияние все же будет сказываться на ходе битвы. Открытие официального сайта с дополнительной информацией состоится практически сразу после грядущей *E3*, на которой разработчики должны представить раннюю «альфу» проекта.

Наиболее оперативный источник информации о *HOMM 5* — сайт Celestial Heavens, расположенный по адресу www.celestialheavens.com.



RIP

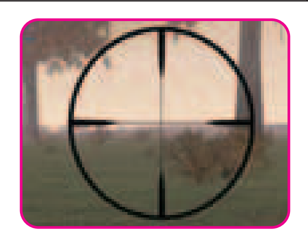
Хороший клерик — мертвый клерик

В число потенциальных хитов, отошедших в мир иной, вписался и амбициозный экшен *Cleric*, планировавший вобрать в себя все лучшие элементы жанра (отличный сценарий, вразумительная ролевая система, динамичный геймплей и дурацкие загадки с пометкой «все любят играть в квесты»). Президент и ведущий дизайнер компании Plutonium Games, занимавшейся разработкой *Cleric*, фактически собственноручно задушил свое детище, уйдя в Destineer Studios и с головой погрузившись в моделирование персонажей *Close Combat: First to Fight*. Свои действия рассудительный руководитель объяснил желанием набраться опыта с возможным возрождением Plutonium Games в будущем. Будем считать, что оно и к лучшему.

ACTION

Еще немного Call of Duty

Похоже, поток осточертевших шутеров на тему Второй мировой закончится еще не скоро. Вслед за клоном *Medal of Honor*, уверенно занимающим лидирующие места в топах, Activision осенью выпустит к нему add-он *Call of Duty: United Offensive*. Никаких кардинальных изменений не предвидится. Самое серьезное нововведение, призванное хоть как-то разнообразить бесконечные «рельсы» *MoH*-образных проектов, состоит в наличии трех кампаний — за американцев, русских и англичан, каждая из которых пройдет в своем антураже и с характерным арсеналом. Все остальное — из разряда improved version: обновленные погодные эффекты, подкрашенные взрывы, подмазанные персонажи и так далее. В мультиплеер добавят режимы CTF, Domination и экзотический Tank Battle. Пережевыванием *Call of Duty* занимаются авторы *Return to Castle Wolfenstein* и грядущего экшена *Trinity: The Shatter Effect* — студия Gray Matter.



MISCELLANEOUS

Выборы президента Electronic Arts

Монструозный издатель Electronic Arts на неопределенный срок остался без президента. Джон Ричителло покинул компанию, отработав в ней без малого шесть лет. Возможно, именно благодаря его руководству EA сегодня занимает ведущие позиции среди безумного количества прочих паблишеров. В своей прощальной речи Джон признался, что считает годы, проведенные на этом посту, лучшими в своей жизни. Место Ричителло временно занял управляющий делами Лари Пробст, а бывший президент отправился организовывать собственный бизнес, никак не связанный с играми. Будем вежливы и пожелаем удачи талантливому руководителю.

ADVENTURE

Mystическое воскрешение

Ubisoft, отметившаяся за последний год целым рядом великолепных проектов класса AAA, похоже, решила окончательно закормить благодарных игроков карамелью. Анонсировав целый ряд сиквелов, среди которых значатся продолжения к *Prince of Persia* и провалившейся в продаже *Beyond Good & Evil*, компания заявила о непоколебимом желании вдохнуть жизнь в линейку Myst. При этом разработкой *Myst 4: Revelation* будет заниматься, как ни странно, Ubisoft Montreal. Но, несмотря на свою любовь к качественному 3D, на сей раз дизайнеры монреальского отделения будут придерживаться канонов. Это значит, что нас ждут отрисованные задники и point-and-click система. Над музыкальным оформлением проекта трудятся Джек Уолл (автор саундтрека к *Myst 3: Exile*) и Питер Гэбриэл. Будет ли возрождение адвенчурного хита столь же удачным, как и реинкарнация *Prince of Persia*, мы узнаем этой осенью.

ACTION

Close Combat переквалифицируется

За торговыми марками любит гоняться не только Ubisoft. Под лейблом Take-Two Interactive смахнет пыль с плечей и *Close Combat*. Из стратегии с легкой руки Atomic Games и Destineer Publishing игра превратится в... шутер. *Close Combat: First to Fight* выйдет в конце года и обещает поразить нас непревзойденным сходством с реалиями. Такое соответствие планируется достичь с помощью надзора Настоящихъ Американскихъ Пехотинцевъ над разработкой игры. Одновременно с *First to Fight* выйдет и *Close Combat: Red Phoenix* — RTS, в основу которой легло одноименное произведение Ларри Бонда. Больше о проектах, столь активно эксплуатирующих именитую марку, ничего неизвестно.



RIP

No more WizardWorks

В отличие от Ubisoft и Take-Two Interactive многострадальной Atari, подмявшей под себя десятки убыточных студий, приходится избавляться от оттягивающих карман отделений. Последней жертвой справедливых и не очень репрессий стал бывший лидер бюджетного рынка — студия WizardWorks. Наиболее запоминающимся опусом этой фирмы навсегда останется «шедевральный» *Deer Hunter*, о который не точили зубы только ленивые. Если вы не можете вспомнить имени WIzardWorks, в этом нет ничего удивительного — в 1999 году Atari (тогда еще Infogrames) поглотила небольшую компанию вместе с родительским предприятием GT Interactive, поставив крест на самостоятельном лейбле WizardWorks. Куда отправятся два десятка «бюджетных» сотрудников, пока остается загадкой.

CD 1

ДЕМО-ВЕРСИИ:
«Периметр»
Soldner:
Secret Wars

ДОПОЛНЕНИЯ: FAR CRY
Обширная подборка карт для одиночной и мультиплейерной игры

ПАТЧИ:
Breed
Gangland
Hidden & Dangerous 2
KnightShift
Splinter Cell:
Pandora Tomorrow
Sacred
Spellforce:
The Order of Dawn

ИГРЫ ДЛЯ NOKIA:
Fishing King
Town's Man
Rainbow Six
Tennis
The Infernal Gate

ИГРЫ ДЛЯ КПК PALM:
Realm Walker
World Escape
3D Tennis II
Mankind's Conquest
Bars

СОФТ ДЛЯ КПК PALM:
BabyCheck
Versions
Notes by Wright
Button Launch
Remember!

ИГРЫ ДЛЯ КПК POCKET PC:
The Tower of Babel
Pocket Worm
Space Trader
Simon
3-D Tic-Tac-Toe

СОФТ ДЛЯ КПК POCKET PC:
Diet Manager
Pocket Multi
Partnership Sync
Notepad
MortPlayer
SmallMenu

CD 2



ВИДЕО:
«Периметр»
Catwoman
Dark Sector
Driv3r
Flat-Out
Manhunt
Hitman 3: Contracts
ObsCure
Shrek 2: The Game
SPECNAZ: Project Wolf
STALKER: Shadow of Chernobyl
Star Wars: Galactic Battleground
The Bard's Tale
The Matrix Online

САУНДТРЕК:
Grand Theft Auto 3

СОФТ:
Acrobat Reader 5.1Acrobat Reader 5.1
DivX 5.1.1
Light Alloy 2.4
Media Player 9 для Win9x/Me/WinXP/2000
Nimo Codec 5
Quick Time 6.5
Real Player 10
Winamp 2.91
Winamp 5.01
WinRAR 3.3

ДРАЙВЕРЫ:
ForceWare 53.03 для Win9x/Me/WinXP/2000
Catalyst 4.3 для Win9x/Me/WinXP/2000
DirectX 9.0b

ОБОИ:
Colin McRae Rally 04
Horizons
Splinter Cell:
Pandora Tomorrow
Syberia II

ГАЛЕРЕЯ:
Evil Genius
Hitman 3: Contracts
Manhunt
ShellShock: Nam '67
Подборка свежих игровых обоев

КОНЦЕПТ-АРТ:
Horizons
Syberia II
Knights of the Temple

БОНУСЫ:
Colin McRae Rally 04
Игровые скины для Winamp

RPG

Последние штрихи за гранью божественности

Редко можно встретить столь трепетное отношение к озвучке проектов, какое существует у Larian Studios. Получив целый ряд отрицательных отзывов о качестве голосов персонажей, сотрудники студии отложили дату релиза, чтобы исправить столь досадную оплошность. Подобный подход было бы неплохо освоить российским разработчикам, чьи опусы славятся отвратной речью героев. Старые роли в *Beyond Divinity* поручено исполнить новым канадским актерам, чья задача помимо повышения качества звучания аглицкой мовы — уложиться до конца апреля. Параллельно с ними программисты подмажут сырую систему тактических битв, оказавшихся сложными даже для хардкорных игроков. В конечном итоге нас ждет в общей сложности три стиля боя: hack& slash, тактический и загадочный hardcore, не понятно пока чем отличающийся от простой резни. Набираемся терпения…

MISCELLANEOUS

GDC. Слово предоставляется idSoftware

Состоявшаяся недавно конференция Game Developers Conference выявила несколько секретов в работе idSoftware. Оказывается, Джон Кармак изначально планировал продемонстрировать возможности движка *Doom 3*, перенеся на него *Quake 2*. Однако чуть позже от этой непростой, но чертовски оригинальной презентации решили отказаться. Это никак не скажется на сроках релиза *Doom 3*, поскольку грядущий хит весьма близок к выходу в свет. Следующая же игра id Software не станет по привычке шедевром визуализации, поскольку будет построена на основе *Doom 3 Engine*. А увидим мы ее не раньше чем через 2 года. Как раз когда замечательный движок устареет морально и изменится до неузнаваемости благодаря стараниям энтузиастов.

MISCELLANEOUS

GDC. Слово предоставляется Microsoft

Помимо idSoftware на Game Developers Conference отличилась и *Microsoft*. Софтверный гигант представил свою революционную разработку *XNA* — набор инструкций и программ, позволяющий упростить наиболее сложные моменты разработки игр для разных платформ (речь идет о стандартных и «карманных» версиях Windows, включая начинку Xbox). В набор войдут: DirectX, Visual Studio (куда ж без нее), язык высокоуровневого программирования шейдеров и специфические для *Xbox* приблуды — *Xaudio API, XACT* и *PIX*. Вдобавок Microsoft планирует разработать единые манипуляторы и прочие устройства ввода, одинаковые для PC и Xbox. В отличие от похожей разработки *Sony* под названием *Cell*, ориентирующейся в основном на аппаратную часть, *XNA* преподносится самими авторами как «программная революция». Как бы то ни было, но Microsoft вскоре может стать очень серьезным конкурентом на рынке консолей. Если, конечно, не совершит фатальной ошибки, какую в свое время допустили *Atari* и *Sega*.

RACING

Наследники Carmageddon

Прошедший месяц можно считать самым богатым на многочисленные воскрешения. Так, забытая всеми Stainless Games, выпустившая в конце девяностых автомобильный массакр *Carmageddon*, взялась за старое. Непонятно с чего решив, что именно сейчас самое время для выпуска аналогичных проектов, студия занялась разработкой *Novadrome* — доведенного до крайности аналога *Destruction Derby*. В псевдосиквеле *«Кармагедона»* вооруженные до зубов авто будут лихо месить на арене своих сородичей на потеху представителям инопланетной расы NovaLords. За рулем концепт-каров будут сидеть люди, похищенные большеголовыми гуманоидами для увеселительных целей. Кампания состоит из почти сотни миссий. В арсенале игрока — три десятка машин и безголовый мультиплеер. Дата выхода неизвестна.



STRATEGY

Age of Salvo

Лавры *Age of Sail 2* не дают покоя пока еще не известной Spruegames, решившей составить конкуренцию с помощью своего видения военно-морских стратегий. Походовая *Salvo* от компании «Спаржевые Игры» будет графически стилизована под старинные изображения морских баталий и покажет огромное количество кораблей эпохи XVII-XIX веков. В списке стран-участниц сражений значатся Франция, США, Британия, Испания, Голландия и объединенная флотилия флибустьеров. Предполагается сделать аж 24 сценария, каждый из которых может включать до 14 миссий, что заставит поклонников жанра убить весьма солидное количество времени на прохождение. Ноу-хау Spruegames — разработанная для подобных случаев система управления с помощью так называемых «маркеров», позволяющих легко и непринужденно отдавать команды сразу нескольким эскадрам. Издавать это чудо взялась Shrapnel Games. Релиз запланирован на конец грядущего лета.

ADVENTURE

Момент тишины

Немецкие девелоперы из *House of Tales* рассчитывают вернуть жанру адвенчур утерянный дух киберпанка. Их будущее произведение с красивым названием *Moment of Silence* в очередной раз поднимет тему чрезмерной зависимости человека от машин. С легкой руки сценаристов в недалеком будущем грядет всеобщая глобализация как в средствах связи, так и среди разрозненных городов, сросшихся в гигантские мегаполисы. Справедливому беспокойству населения, вызванному подозрением тотальной слежки за каждым жителем, нет предела. Но одному молодому обитателю Нью-Йорка на эти проблемы наплевать — он ведет стандартный образ жизни по схеме «дом-работа» и его это полностью устраивает. Но вот происходит катастрофа, в которой гибнут жена и сын. А добропорядочного соседа увозят в черном автомобиле в неизвестном направлении. Питер Райт бросает все и начинает частное расследование, в ходе которого раскроется глобальный заговор. Проект находится в стадии завершения и за ожидание наградит поклонников жанра качественными роликами, проработанными характерами персонажей и динамичным переключением камеры во время диалогов (это чтоб не совсем скучно было). Полностью «прочитать» слегка избитый сюжет мы сможем уже в этом году.

MISCELLANEOUS

Трудности перевода

Немецкий онлайновый ресурс Gamestar.de благополучно опростоволосился перед своими читателями, некорректно переведя слова Трента Остера, продюсера BioWare. Согласно ошибочной версии интервью с Трентом у нас якобы есть все шансы увидеть *Neverwinter Nights 2*. «Разве что неизвестно, — утверждает безграмотный источник, — станет ли продолжение столь же открыто для пользовательских модов, поскольку из бюджета первой части на подобные фокусы ушло ни много ни мало 2.5 миллиона долларов из общего числа в 10 «лимонов». Чуть позже выяснилось, что г-н Остер имел в виду как раз обратное — разработка *NWN 2* (как и *Baldur's Gate 3*) пока даже не планируется, хотя издатель в лице Atari рассчитывает выпустить сиквелы в самом обозримом будущем. Одно известно точно — для создания будущих хитов будут задействованы самые талантливые программисты и дизайнеры, поскольку планка качества стараниями фанатов находится на заоблачном уровне и опускать ее не собираются.

STRATEGY

Here come the men in blue

Вдохновившись определенным успехом *Republic: The Revolution*, британские девелоперы из Exilir Studios задумали заняться самокопированием и поделились подробностями своего будущего шедевра Blue Vault. Жанр такой же — стратегия с элементами RPG и повышенным вниманием к менеджменту. Разве что цели другие и место политики заняли пришельцы. Судя по короткому анонсу, нас ждет перепложение темы *«Людей в Черном»* (только без Уилла Смита и Томми Ли Джонса) с легким уклоном в *X-Com*. В наше ведение попадает некая секретная организация, занимающаяся защитой Земли от инопланетных уродов, со всеми вытекающими: распределение ресурсов, найм агентов с последующим обучением, стратегическое планирование и прочая регламентированная деятельность, наиболее интересной частью которой станет попытка удержать происходящее в тайне от простых смертных. Спасать родные пенаты от шести иноземных рас на протяжении 30 миссий мы начнем лишь в конце следующего года.

RPG

Пластическая хирургия для Asheron's Call

Turbine Entertainment, выкупившая в декабре прошлого года права на марку *Asheron's Call*, продолжает вылизывать фанатов первой части, довольно прохладно относясь к вяло текущей жизни *AC2*. Недавно компания анонсировала еще один agg-он к изрядно постаревшему *«Ашерону»*, название которого не разглашается. Основная цель загадочного экспаншена — небольшой фейс-лифтинг устаревшего в хлам движка. Обновлению подвергнутся текстуры персонажей, монстров и окружающей местности. В качестве еще одного серьезного нововведения — режим борьбы за ресурсы и территорию под общим заголовком Elder Game. Самым жадным обещаны свежие квесты и вагон новорожденных представителей местной фауны. Про подобные реверансы в сторону несчастного сиквела речи пока не идет.

SIMULATION

Новая серия ландшафтов для X-Plane 6

Компания «Бука» выпустила новый сборник ландшафтов для игры *X-Plane 6*.

В этот выпуск, продолжающий серию «Ландшафты всего мира», вошли фотореалистичные пейзажи Восточной Европы, России, Ближнего и Дальнего Востока. При их создании использовались съемки со спутников, а все сведения проверялись такими видными организациями, как Федеральная Авиационная Администрация США (FAA), Национальное Агентство Картографии США (NIMA), Служба Геологоразведки США (USGS) и Национальная Администрация США по изучению океана и атмосферы (NOAA). В отличной графике тщательно воссозданы мельчайшие детали ландшафтов: шоссе и автострады, железные дороги, линии электропередач, города и деревни, горы и реки, аэродромы, крупные памятники и даже монументы. Всем любителям длительных полетов следует заглянуть в компьютерные магазины.

ЧЕМПИОНАТ

Первый Кубок России по компьютерному спорту!

На очередном съезде Федерации компьютерного спорта России было принято решение о проведении первого Кубка России по компьютерному спорту и организации региональных отборочных соревнований. Кубок организуется усилиями ФКС России, ЗАО «Экспоцентр» и ООО «Инфо-Экспо». Официальную поддержку Кубку оказывают: Государственный комитет Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму, Комитет национальных и не олимпийских видов спорта и Российский союз молодежи.

Кубок будет проводиться по следующим дисциплинам:

— Quake3: Arena — 1x1;

— Warcraft3: The Frozen Thrown — 1x1;

— Half Life: Counter Strike — 5x5;

— «Ил-2: Штурмовик» — 1x1.

Все подробности о Кубке можно узнать на официальном сайте турнира www.cybercup.ru.

ЧЕМПИОНАТ

Наши снова впереди!

В китайском городе Ухан завершился крупный международный турнир ICAS (International Cyber Air Sports) по игре *«Ил-2 Штурмовик. Забытые сражения»*. В соревнованиях, прошедших под эгидой Центра по авиамодельному спорту при Министерстве спорта Китайской Народной Республики, приняли участие команды из восьми стран — России, Китая, Великобритании, Финляндии, Швейцарии, Чехии, Германии и Литвы. В результате напряженной борьбы, развернувшейся между участниками ICAS, и в командном, и в одиночном зачете победителями стали россияне Виктор Сечной и Александр Орлов из команды *«Flying Barans»*. На данный момент ICAS является крупнейшим и самым престижным в мире турниром по виртуальному авиаспорту.

RACING

Бука выпустила «ТрекManию»

Компания «Бука» выпустила забавную смесь аркады, головоломки и гонок в новом проекте *«ТрекMания»*. В комплект поставки включен удобный редактор, позволяющий создавать трассы с мертвыми петлями, трамплинами для прыжков и площадками для разгона. В нашем распоряжении находится более 2000 строительных элементов и несколько пейзажей на выбор: суровые пустыни, живописные деревенские просторы и заснеженные холмы. Решая задачки и выполняя игровые миссии, можно открывать новые возможности редактора и создавать еще более интересные трассы. Игра уже появилась в продаже.

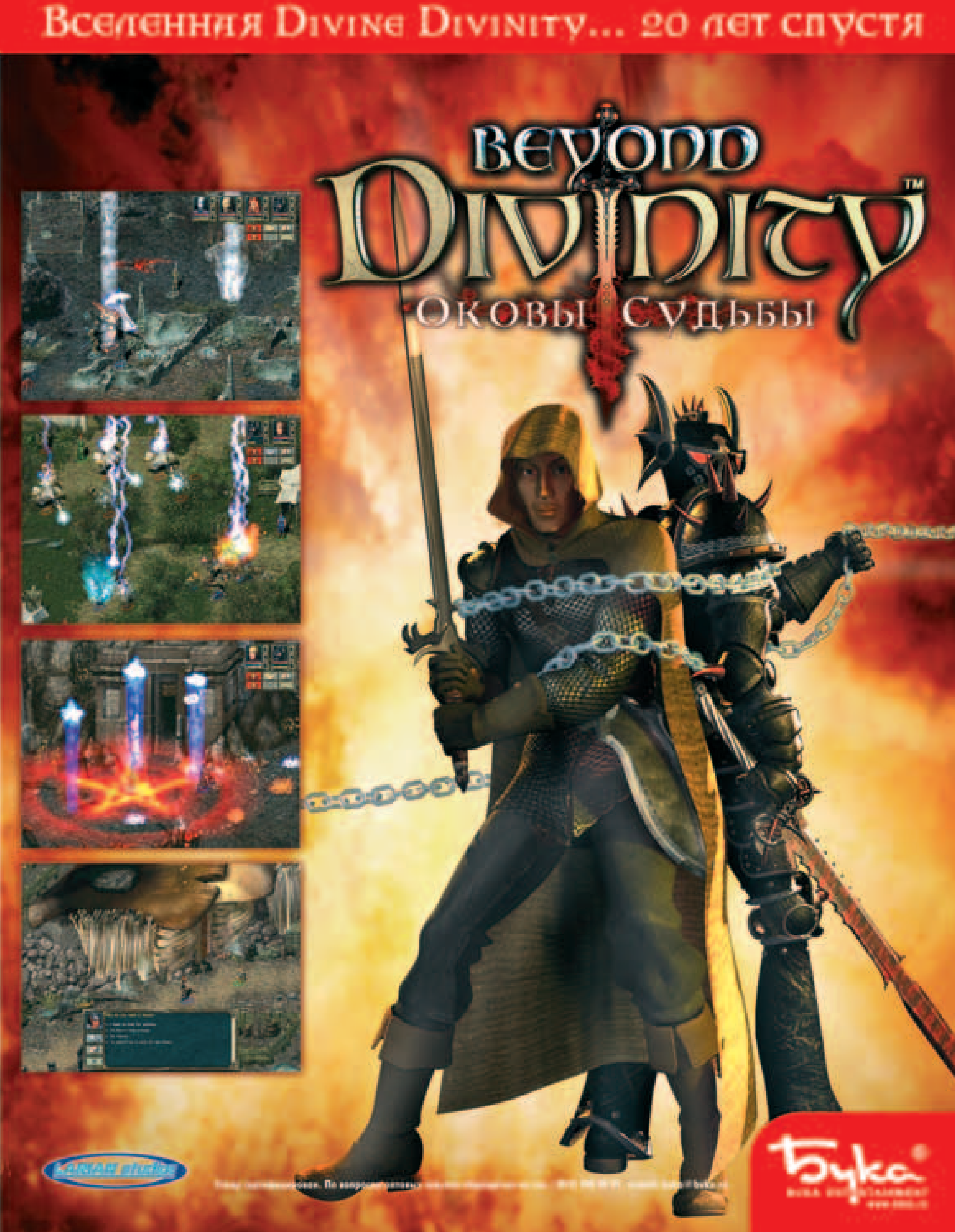
ЧЕМПИОНАТ

Чемпионат ACON4: в Шанхай едет Deadman

18 апреля закончился *ACON4 Russia*, российский тур мирового киберспортивного чемпионата, проводимого компанией *ABIT* совместно с *Intel, KIA, Kingston, ViewSonic и Western Digital.*

Игрокам предстояло сразиться в *Warcraft3* — именно эту дисциплину выбрали как самую популярную, ведь отборочные туры предстояло провести сразу в 19 странах мира.

Прием заявок на участие в *ACON4 Russia* начался 1 апреля в 12:00, в первый день зарегистрировались 25 добровольцев, к 15 апреля участников было уже 137, из 26 городов страны. Правда, в финале все равно боролись двое москвичей-профессионалов Национальной киберспортивной лиги — Андрей «aT-Deadman.vWeb» Соболев и Игорь «Caravaggio» Лялин. В итоге первый приз — билет на финал чемпионата (который пройдет 6 июня в Шанхае), 10000 рублей, винчестер от Western Digital и оперативная память от Kingstone — достался Deadman'у, а Caravaggio остался в Москве, с «серебром» и 20000 рублей. **Сергей Жуков**



Вселенная Divine Divinity... 20 лет спустя
Beyond Divinity™
Оковы судьбы
Larian studios
Бука®



ПОСЛЕДНИЕ СЛУХИ

А почему бы нет?

СЛУХ 1: Компания Electronic Arts решила продолжить серию Need for Speed игрой Need for Speed: Underground 2.

ИСТОЧНИК: Продюсер Скотт Нильсен (Scott Nielsen) в беседе с фанатами сериала.

ФАКТЫ: Сериал *Need for Speed* уже давно стал одним из самых прибыльных гоночных проектов, поэтому неудивительно желание Electronic Arts побыстрее выпустить очередную игру. Что касается *Need for Speed: Underground,* то продажи оригинала оказались намного выше *Porsche Unleashed,* так что выбор продолжения вполне очевиден. Обещания Нильсена расширить список автомобилей, ввести улучшенный сетевой протокол и расширенную систему повреждений только подтверждают все сказанное.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Очень высокая. Игра должна выйти на всех платформах, включая PC, уже в начале осени этого года.

СЛУХ 2: Ubisoft Montreal работает над Splinter Cell X.

ИСТОЧНИК: Пресс-конференция NVIDIA по поводу анонса GeForce 6800.

ФАКТЫ: На пресс-конференции NVIDIA среди проектов, поддерживающих GeForce 6800 и Pixel Shader 3.0, фигурировал *Splinter Cell X.* Учитывая многомиллионные продажи первой части и не меньшие заслуги сиквела, работы над третьей частью, видимо, уже начались. Тем более что Ubisoft не опровергает эту информацию.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Высокая. Если Eidos может выпускать по одному *Hitman* в год, то чем Ubisoft хуже?

СЛУХ 3: Компания Акелла работает над двумя MMORPG.

ИСТОЧНИК: Анонимный источник на *КРИ 2004.*

ФАКТЫ: За последнее время «Акелла» из небольшой компании превратилась в одного из лидеров российских разработчиков. Поиск новых направлений и активное сотрудничество с западными издателями принесли свои плоды. У «Акеллы» есть фирменная фишка — пиратская тема, которая просто просится в сетевой мир. Кроме того, руководство компании не раз заявляло о желании попробовать свои силы в MMORPG.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Высокая. Возможно, мы услышим о сетевых «*Пиратах*» в самое ближайшее время.

СЛУХ 4: Microsoft собирается приобрести Bioware.

ИСТОЧНИК: Polygon Magazine.

ФАКТЫ: Слухи о возможном приобретении Bioware ходили уже давно. Эта канадская компания уже несколько лет остается в числе ведущих западных разработчиков и отличается исключительно успешными разработками для PC-рынка и приставочными разработками. Прошлогодняя *Knights of the old Republic* даже стала лучшей ролевой игрой года. Как бы там ни было, но сейчас Bioware тесно сотрудничает с Microsoft Game Studios по трем проектам, одним из которых является *Jade Empire.*

ВЕРОЯТНОСТЬ: Очень низкая. Канадцы прекрасно знают себе цену, а Microsoft вряд ли решится выложить еще 300 миллионов за и так лояльного разработчика. Впрочем, кто этого зеленого гиганта знает.

СЛУХ 5: Quake 4 закрыт.

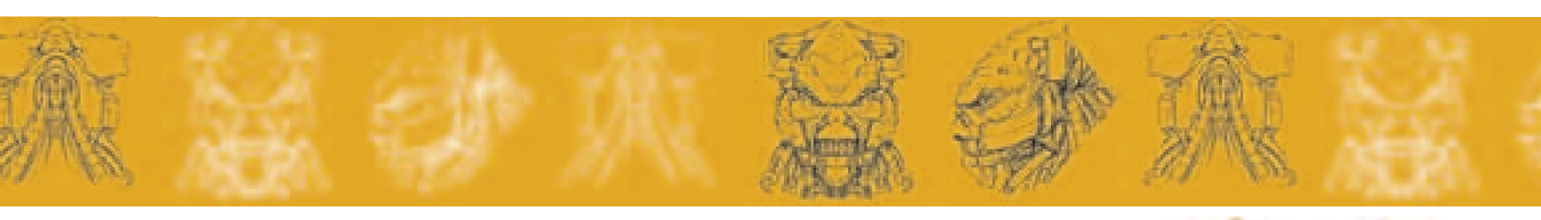
ИСТОЧНИК: Анонимный источник в Raven Software.

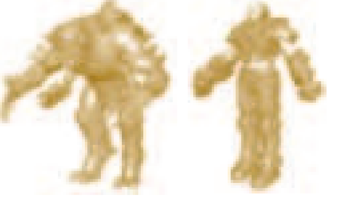
ФАКТЫ: *Quake 4* был неофициально объявлен еще три года назад. Согласно последней конференции Activision, игра находилась в работе у Raven Software и базировалась на технологии *Doom 3,* любезно предоставленной id Software. В прошлом году появились рендеры и наброски из ранней версии проекта, но под давлением Activision все изображения были удалены. В августе прошлого года видеоролик из игры должен был быть показан на *QuakeCon,* но этого так и не произошло. Потом наступил информационный штиль. Если игра действительно находится в разработке столько времени, то какие-либо утечки неизбежны. В то же время официальные представители Activision на просьбу объясниться отвечают: «Мы не можем прокомментировать данную ситуацию». Также не стоит забывать о желании Джона Кармака (John Carmack) выпустить ремейк *Quake 2* на технологии *Doom 3,* а это уже прямая конкуренция с данной разработкой.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Средняя. Если в ближайшие три











месяца не будет никакой информации, то можно считать, что проект фактически мертв.

СЛУХ 6: Новый S.W.A.T. в разработке.

ИСТОЧНИК: Западная игровая пресса.

ФАКТЫ: В прошлом году компания Vivendi Universal Games закрыла *S.W.A.T.: Urban Justice.* Спустя некоторое время на конференции для акционеров президент компании отметил производство новой игры из сериала *S.W.A.T.* для PC. Специально для проекта была закуплена технология *Unreal.*

ВЕРОЯТНОСТЬ: Средняя. Конечно, новая игра из сериала возможна, но на перенасыщенном тактическими симуляторами рынке все сложнее продать такого рода продукцию.

СЛУХ 7: Ubisoft готовится возродить сериал Army Men.

ФАКТЫ: После развала 3DO французы из Ubisoft приобрели лицензию на весь сериал *Army Men* и *Heroes of Might and Magic.* Если о втором мы уже писали в прошлом номере, то Army Men заслуживает отдельного внимания. Пластиковые солдаты без крови и жестокости — хорошо зарекомендовавшая себя торговая марка. Неудивительно, что Ubisoft уже начала поиск сотрудников для производства стратегии и FPS на основе забытого сериала.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Очень высокая. Возможно, вы уже услышите о новых пластиковых разработках в самое ближайшее время.

СЛУХ 8: Windows Longhorn будет поддерживать эмуляцию Xbox.

ФАКТЫ: Microsoft давно обещала несколько сюрпризов для геймеров в *Windows Longhorn.* Кроме того, одновременно с выходом новой версии операционной системы стартует вторая версия игровой приставки Xbox. Учитывая тот факт, что Xbox 2 построена на отличной от Xbox 1 архитектуре с совершенно другой видеокартой, поддержка эмуляции первой версии платформы в Xbox 1 вполне вероятна. Тем более что компьютеры 2005 года будут в несколько раз мощнее нынешних top-систем.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Низкая. Как бы заманчиво это ни звучало, но Microsoft вряд ли решится на подобный шаг.

СЛУХ 9: Team Fortress 2 жив и выйдет до конца года.

ИСТОЧНИК: Даг Ломбарди (Doug Lombardi) в интервью сайту pc.ign.com.

ФАКТЫ: Даг Ломбарди из Valve Software заявил буквально следующее: «Сразу после анонса *Team Fortress 2,* которая тогда еще создавалась на основе технологии Half-Life 1, мы приняли решение перенести игру на технологию *Source Engine (Half-Life 2).* Проект разрабатывается здесь в Valve, и мы сообщим все подробности после выхода *H-L2*». В другом интервью британской прессе Даг отметил: «Мы планируем выпустить *Team Fortress 2* через 6-8 месяцев после появления *Half-Life 2*».

ВЕРОЯТНОСТЬ: Высокая. Правда, только если мы увидим *Half-Life 2* в этом году.

Александр Логинов

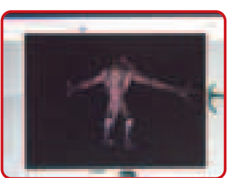
Скандал

Один из самых значимых скандалов за прошедший месяц

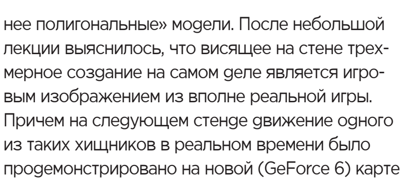
РУКИ ПРОЧЬ ОТ SAM & MAX 2!

Технология Unreal 3: следующий шаг после DOOM3





На прошедшей в марте конференции разработчиков компания Epic Games демонстрировала для избранных представителей прессы и компаний-партнеров новую Unreal-технологию с полной поддержкой всех спецификаций DirectX 9 и частично даже еще не существующего DirectX 10. Перед демонстрацией собравшихся сначала обыскивали на предмет видео и фотокамер и только потом приглашали внутрь небольшой комнаты с восемью большими мониторами и постером инопланетного создания на шершавой стене.



Сперва Epic показывала кусочек из последнего творения студии Pixar *«В поисках Немо»*, после чего все желающие могли посмотреть на новую технологию. В отличие от продукции конкурентов Epic Games предлагает 64-битную графику (то, о чем давно говорил, но так и не сделал Джон Кармак) и технологию *High Dynamic Range (HDR)*. Новая технология позволяет персонажи, состоящие из полутора-двух миллионов полигонов, конвертировать без потери качества в «менее полигональные» модели. После небольшой лекции выяснилось, что висящее на стене трехмерное создание на самом деле является игровым изображением из вполне реальной игры. Причем на следующем стенде движение одного из таких хищников в реальном времени было продемонстрировано на новой (GeForce 6) карте от NVIDIA.

Как объяснил представитель Epic Games, такое высокое качество моделей достигается за счет высокодетализированных текстур, которые и накладываются на уменьшенную в десятки раз по количеству полигонов модель. Технология чем-то похожая на bump mapping, используемый в *Doom 3*, но с лучшим качеством конечного изображения. В демонстрации участвовала модель монстра, спроектированая из 8 000 полигонов. Стоит лишь отметить, что последняя версия *«Лары Крофт»* с 6 000 полигонами выглядела значительно хуже.

Следующей особенностью движка стало активное использование программируемых *Pixel Shader* версии 3.0 при производстве текстур





Комментарии представителей игровых компаний

Nival
От *Half-Life 2* данная технология отличается только динамическими тенями и displacement mapping-ом. Первое все уже видели *(Doom 3)*, а второе не сложно для реализации. Важнее не сама технология, а реализация и контент.

id Software
Мы можем только поаплодировать активности Epic Games, но можете поверить — к 2006 году мы будем обладать по меньшей мере не худшей технологией, а вполне возможно, и лучшей.

Valve Software
Мы не видим революции в данной разработке. Вполне логичное и интересное решение. Но нам тоже есть что показать. В недалеком будущем.

Ion Storm
Мы восхищены новой разработкой Epic Games. Ее кроссплатформенный потенциал и революционные технологические решения вызывают у нас восторг. С большой долей вероятности мы будем использовать это решение в наших будущих продуктах.

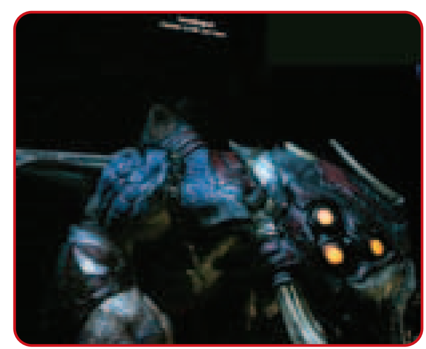
Sammy Studios
Epic Games не предлагала нам никаких разработок, но если подобное случится, мы с удовольствием рассмотрим подобную возможность.

Electronic Arts
К огромному сожалению, мы не можем сообщить больше того, что сообщили ранее. Если какие-то переговоры и ведутся, то они вне моей компетенции.

Activision
Безусловно, разработка впечатляет, но мы обладаем сходными технологиями. Так что это всего лишь вопрос вложений.

Комментарий от редакции:

Один из представителей *Beyond 3D* смог запечатлеть демонстрацию возможностей технологии *Unreal 3* на портативную камеру во время пресс-конференции по поводу анонса GeForce 6. Продемонстрированный на конференции ролик отличается от показанного на GDC отсутствием некоторых сцен (включая те, на которых демонстрировались большие пространства) и меньшей продолжительностью. Ролик с *GDC 2004* так и остался закрытым для широкой публики.





персонажей и таких объектов, как кожа, одежда; аксессуары, сделанные из металла и дерева, — вроде брони и оружия. Было обещано, что в финальной версии движка свойства материалов можно будет назначать конкретным объектам по аналогии с 3D Studio, не выходя из игры. При этом необязательно обладать какими-либо знаниями в области трехмерных технологий. Любой художник может создавать свои собственные шейдеры на основе уже существующих образцов. Стоит отметить, что игровой редактор разрабатывается параллельно с новой графической технологией и с большой долей вероятности будет распространяться как отдельный инструментарий. Во всяком случае, по словам менеджера компании, на создание редактора будет потрачено около 10 миллионов долларов.

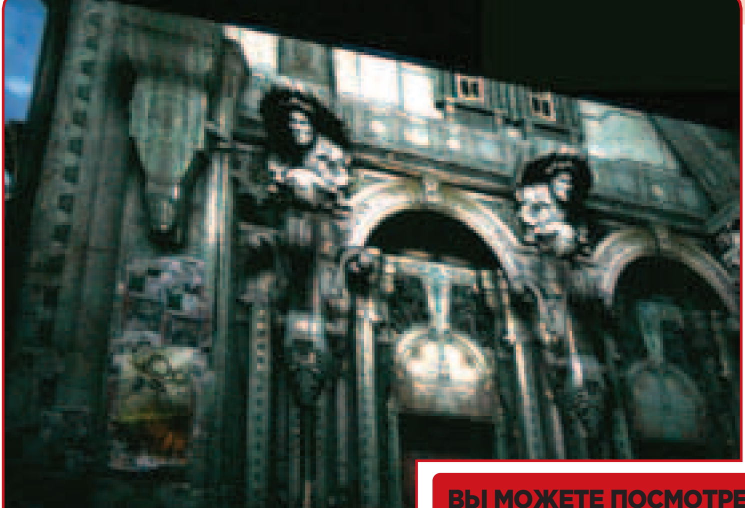
Кроме *Pixel Shader* версии 3.0 новый движок предлагает редактор костей и повреждений. Теперь разработчик может назначить не только подвижные части, но и вес персонажа, а также инерцию. При этом эксперименты с физикой можно проводить не выходя из редактора, наблюдая за результатом в отдельном окне. Как и в случае с *Pixel Shader,* физический редактор имеет интуитивный интерфейс, для освоения которого не потребуется специальных технологических знаний.



После демонстрации возможностей редактора Эндрю Шейдейкер (Andrew Scheidecker) показал систему освещения нового движка, которая, по словам Шейдекера, превосходит на поколение (а возможно, и два) любую из существующих игр. Все объекты, включая персонажи, отбрасывают неровные реалистичные тени, которые могут накладываться друг на друга, создавая причудливые визуальные эффекты, сопоставимые с тем, что можно наблюдать в реальной жизни.

Касаясь конкретных разработок, представитель Epic Games отметил, что первая игра на основе *Unreal 3* появится не раньше 2006 года. Речь идет о фэнтезийном проекте, создаваемом непосредственно в недрах самой Epic Games. Также все обладатели лицензий на *Unreal 2.0* могут получить апгрейд технологии за половину стоимости лицензии (примерно 800 000 долларов). Вероятно, одна из новых игр будет анонсирована на ECTS 2004 в начале осени этого года.

Александр Логинов





ВЫ МОЖЕТЕ ПОСМОТРЕТЬ НА НОВУЮ ТЕХНОЛОГИЮ EPIC GAMES ПО ОДНОМУ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ АДРЕСОВ, ЕСЛИ К МОМЕНТУ ВЫХОДА НОМЕРА ССЫЛКИ БУДУТ ЕЩЕ АКТИВНЫ.

http://sanbjoe.home.online.no/nv40/unreal3_0002.wmv
http://www.jamesbambury.pwp.blueyonder.co.uk/unreal3_0002.wmv

Календарь

Май-Июнь 2004

ПОНЕДЕЛЬНИК | ВТОРНИК | СРЕДА | ЧЕТВЕРГ



17

Наши на Венере
В 1969 году русский управляемый робот «Венера 6» достиг Венеры. Если этой ночью внимательно посмотреть на ясное небо, то самая яркая звезда и окажется Венерой.
www.space.com

Joint Operations: Typhoon Rising
Выходит долгожданный тактический симулятор от компании Novalogic Joint Operations: Typhoon Rising.
www.novalogic.com

18

Хвостатый гость
В 1910 году комета Галлея прошла в непосредственной близости от Земли, вызвав всеобщую панику.
www.space.com

19

Этот мощный молоток
В 1892 году Чарльз Брэди Кинг изобрел пневматический молоток.
www.hammer.ru

20

MacWorld Awards 2004
В центре Лондона состоится главный яблочный праздник MacWorld Awards 2004.
www.apple.com

24

Рождение открыток
В 1873 году была продана первая в мире почтовая марка. Жители Сан-Франциско были счастливы. Отправь кому-нибудь открытку, сделай людям приятное.
www.post.com

CeBIT 2004
Свои двери открывает знаменитое компьютерное шоу Нью-Йорка — CeBIT 2004.
www.cebit.com

25

Возвращение джедая
В 1983 году на экраны кинотеатров вышла Return of the Jedi, последняя часть саги Star Wars. Логично и то, что третий эпизод Star Wars выйдет в этот же день. Только 22 года спустя.
www.starwars.com

26

В космос и обратно
В 1981 году «Союз Т-4» вернулся на Землю. Американцы немедленно вложили еще 200 миллионов долларов в свою космическую программу. www.space.com

Анимационный фестиваль
Свои двери открывает фестиваль анимационного кино в центре итальянской столицы. Говорят, Рим прекрасен в мае. Стоит задуматься о приятном отдыхе. www.rome.com

27

Пирамиды Диснея
В 1969 году началось строительство первого Walt Disney World. Чем не повод покататься на аттракционах?
www.disney.com

День Valve
В 1997 году Valve анонсировала Half-Life, а годом позже заполучила создателей Team Fortress.
www.valvesoftware.com

1

Технологический скачок
В 1949 году вышел первый журнал на микрофильмах. Теперь Newsweek можно заказать в электронном виде или на DVD. www.newsweek.com

Вот и периметр!
Долгожданная стратегия от KD-Lab «Периметр» наконец-то доберется до наших компьютеров. Ура Кранку! www.kdlab.ru

2

Вечная Юность
В Тунисе сегодня День Вечной Юности. Жители страны наряжаются в самую красивую одежду и отрываются до самого утра. Почему бы и тебе немного не отдохнуть? www.youth.com

День волшебства
Компания Electronic Arts выпускает игру Harry Potter and the Prisoner of Azkaban. Ты вновь можешь побыть знаменитым Гарри Поттером.
www.harrypotter.ru

3

День Вора
Компания Eidos обещает нам продолжение гениального тактического приключения Thief: Deadly Shadows. Надеемся, что нас ждет еще один маленький шедевр.
www.thief3.com

7

Выход ShellShock: Nam '67
Еще одна кровавая игра о Вьетнаме обещает поразить нас своей глубиной и реалистичностью. Впрочем, сколько можно?
www.eidos.com

8

День стиральной машины
В 1824 году Ной Кашин из Квебека запатентовал стиральную машину. Что бы мы делали без этого шумного, плющегося мыльной водой и носками аппарата?
www.washmashine.com

10

День механических яблок
В 1977 году корпорация Apple Computer выпустила первый Apple II. Дизайн и качество превратили эту машину в культ. Кстати, а не купить ли тебе iPod?
www.apple.com

Календарь CGW на май-июнь 2004

Уважаемый читатель! С этого номера мы начинаем публиковать свой собственный календарь событий за месяц. События варьируются от игровых до громких премьер, дней рождений разработчиков или просто смешных праздников. Охвачены даты начиная с первого дня продажи этого номера до начала продаж следующего.

Александр Логинов

ПЯТНИЦА

СУББОТА

ВОСКРЕСЕНЬЕ

14

Прощание с Дракулой

В 1997 от сердечного приступа умерла принцесса Караджа-Кретсулеско, последняя прямая родственница знаменитого графа Дракулы. Ей было 76 лет. www.vampires.com

Прощай, E3 2004

Последний день работы Electronic Entertainment Expo 2004 — самой крупной игровой выставки этого года. www.e3expo.com

15

Наши в космосе

В 1958 году СССР запустила на орбиту Спутник III. Американцы напряглись. Отличный повод достать диск со «Звездными рейнджерами». games.1c.ru

16

Женщина на горе

В 1975 году японка Юнко Табей стала первой женщиной, достигшей пика Эвереста. www.everest.ru

21

Возвращение Шрека

Компания DreamWorks выпускает в мировой прокат продолжение своего компьютерного мультфильма Shrek. www.shrek2.com

Месть Вейдера

В 1980 году на мировые экраны вышла очередная серия Star Wars — The Empire Strikes Back. В мире стало на миллион джедаев больше. www.starwars.com

22

День Microsoft

В 1990 году компания Microsoft выпустила революционную для своего времени Windows 3.0. Может, пора переустановить Windows? www.microsoft.ru

Праздник для ролевиков

В штате Коннектикут пройдет RuneCon — выставка достижений в ролевой области, на которой будет представлено все — от карт до активных игр и абсолютно новых разработок. www.runecon.com

23

Рождение открыток

В 1873 году была продана первая в мире почтовая марка. Жители Сан-Франциско были счастливы. Отправь кому-нибудь открытку, сделай людям приятное. www.post.com

28

Фильм-катастрофа

Роланд Эммерих выпускает на большой экран фильм-катастрофу The Day after Tomorrow. Один из самых красочных фильмов этого лета. www.thedayaftertomorrow.com

29

Первый президент

В 1990 году Борис Ельцин был избран первым президентом России. www.president.ru





4

Внимание, Астероид!

Астероид 1999 XM141 пройдет в непосредственной близости от Земли. Несколько миллионов лет назад огромный астероид врезался в Землю и вызвал жуткий взрыв. www.space.com

С днем рождения, Лара!

Сегодня день рождения Анжелины Джоли, единственной исполнительницы роли Лары Крофт. www.tombraider.com

5

День компьютера

В 1981 году заработал первый в мире персональный компьютер. Может, по такому случаю ты почистишь своего железного друга? www.3dnews.ru

11

Назад в темноту

Вин Дизель и Джуди Денч вернутся в продолжении Pitch Black — Chronicles of Riddick. Игра выйдет несколькими днями раньше. www.afisha.ru

Открывает двери DreamCon

Открывает свои двери DreamCon — самый большой фестиваль во Флориде. Среди отсеков выставки несколько игровых комнат, аниме комнат, костюмированных вечеринок, выставок cosplay и прочих развлечений. www.dreamcon.com

12

Кошачий рекорд

В 1952 году у кошки по имени Дасти родился 420 по счету котенок. Еще не раздумал заводить домашних животных? www.kitten.com

Праздник Deus Ex

В 2000 году Deus Ex отправилась на золото. В отличие от невразумительного продолжения эта игра была настоящим шедевром. www.deusex.com

13

День вампира

Компания Activision обещает выпустить Vampire: The Masquerade — Bloodlines, первую игру на движке от Half-Life 2. Есть чему удивиться. www.activision.com

С днем рождения, Брендон

Сегодня день рождения Брендона «GreenMarine» Рейнхарта, еще одного создателя Duke Nukem Forever. Похоже, что в мае 3D Realms будет не до работы. www.3drealms.com

КРИМИНАЛЬНАЯ ХРОНИКА

«Откройте, ФБР!»

ФБР ищет хакеров, похитивших исходники *Half-Life 2*

Внутри


30

В преддверии E3
Игровой прогноз на 2004 год. Самые интересные экспонаты грядущей выставки *E3*.


29

Red vs. Blue
Мы взяли короткое интервью у создателей сериала и попутно узнали, где можно раздобыть настоящий боевой скафандр, который Master Chief носил в *Halo*.


35

Последний звонок домой
Команда *Ghost Recon* получила новое задание. Требуются добровольцы!


Вообразите себе ситуацию: среда, 6.30 утра, вы сладко спите, до подъема остается еще больше часа, и вдруг вас будит звонок в дверь. Спросонья нетвердо держась на ногах, вы ковыляете в прихожую, выглядываете на лестничную площадку... и видите нескольких агентов ФБР с ордером на обыск. Они перерывают всю вашу комнату и увозят вас в участок, где начинают с пристрастием допрашивать...

Страшно? А ведь именно такая история произошла совсем недавно с неким Крисом Тошоком. Крис Тошок попал в поле зрения ФБР в январе в связи с розыском похитителей кода *Half-Life 2*. Данное происшествие во всех подробностях описано на личной веб-странице Криса (http:// squeed lyspooch.com/blog/ archives/000072.html), а суть его сводится к тому, что в краже *Half-Life 2* были заподозрены бывшие соседи Криса Тошока по комнате, члены группы Hungry Programmers. И хотя Крис Тошок настаивает на своей непричастности, агенты ФБР конфисковали все принадлежащее ему компьютерное оборудование: диски, винчестеры, карты памяти и даже его любимый Xbox!

К сожалению, в интересах следствия представители ФБР пока не могут раскрывать прессе детали расследования, но нам удалось побеседовать со специальным агентом ФБР Шейлой Сойерс. Шейла Сойерс работает в сан-францисском офисе Бюро, в региональном подразделении по борьбе с компьютерными преступлениями. По ее словам, сотрудники подразделения являются к подозреваемым с обыском, только если у них имеются для этого весьма серьезные основания.

И если бывшие соседи Криса Тошока действительно как-то связаны с кражей *Half-Life 2,* то парень попал в очень неприятную ситуацию.

Агенты ФБР конфисковали все принадлежащее ему компьютерное оборудование: диски, винчестеры, карты памяти и даже его любимый Xbox!

По словам Шейлы Сойерс, конфискация подозрительных компьютеров с целью их изучения в лабораториях ФБР является неотъемлемой частью процесса расследования: «По законам Северной Калифорнии мы обязаны возвратить конфискованное оборудование владельцу в течение 10 дней». Но разумеется, если того потребуют интересы следствия, судья может продлить срок изучения доказательств. А теперь вообразите себе, что вас ждет, если ваш компьютер по ошибке забрали для исследования, а вы за день до этого скачали из Интернета какую-нибудь песенку или, скажем, видеофильм... То-то и оно. Еще Шейла Сойерс заверила нас, что ФБР пытается по возможности минимизировать негативное воздействие, которое операции Бюро оказывают на затрагиваемый ими бизнес. «Обычно мы прямо на месте копируем содержимое жесткого диска», — объяснила она. Как правило, агенты забирают рабочие компьютеры в свои лаборатории только тогда, когда скопировать их содержимое на месте или чересчур сложно, или вообще невозможно. «Бюро делает все от него зависящее, чтобы не причинять ущерба законному бизнесу, и всегда стремится вместе с пострадавшей компанией минимизировать вред, нанесенный ее коммерческой деятельности в результате

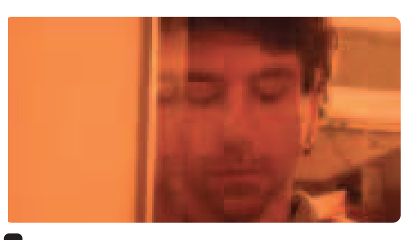

United States District Court

SEARCH WARRANT

обыска», — добавляет Шейла Сойерс. По всей видимости, она намекает на историю, приключившуюся со знаменитым дизайнером Стивом Джексоном (Steve Jackson) в 1990 году.

Как защититься?

Вероятно, геймеры со стажем помнят то абсурдное обвинение, выдвинутое Секретной Службой США против компании Steve Jackson Games. Стив Джексон, создатель ролевой системы GURPs и множества игр, например Car Wars, был обвинен в подстрекательстве молодежи к киберпреступлениям из-за выпущенной им настольной игры GURPs Cyberpunk. Нет, это не шутка! Компьютеры, программы и документы Steve Jackson Games были тогда конфискованы, и прежде



Крис Тошок, закрыв глаза, молится о благополучном исходе своего дела. Пожелаем ему удачи!

«Вы удивитесь, узнав, как много людей понятия не имеют о том, что такое Firewall!»

чем они были возвращены законным владельцам, прошло более четырех месяцев. Три года спустя дело дошло-таки до суда и вот как об его результатах рассказывается на сайте SJ Games: «Секретная Служба здорово села в лужу — судья вынес решение в пользу SJ Games по двум из трех пунктов обвинения и заставил Secret Service выплатить компании более $50.000 в качестве компенсации причиненного ущерба и покрыть все расходы на адвокатов, составившие более $250.000».

А теперь вернемся к случаю с Крисом Тошоком, с рассказа о котором мы начали данный материал. Виновен этот парень или нет? Что с ним будет, если агенты ФБР найдут на его компьютере какую-нибудь подозрительную информацию? Если Крис Тошок действительно виновен - то тогда действия ФБР полностью оправданы, и мы их поддерживаем. А если нет? Мы спросили специального агента Шейлу Сойерс, что случится с Крисом, если окажется, что его компьютер использовался хакерами, укравшими *Half-Life 2*, или подвергался их атакам? Ведь общеизвестно, что хакеры постоянно используют в своих целях рабочие компьютеры различных коммерческих компаний и частных лиц. Кто может поручиться за то, что какой-нибудь подонок не проник, к примеру, в ваш домашний компьютер, не создал на нем скрытую от вас директорию и не слил туда украденный код *Half-Life 2*, чтобы спрятать его от стражей порядка? На это специальный агент Шейла Сойерс заявила буквально следующее: «В вашем вопросе слишком много «если бы», чтобы на него можно было отвечать всерьез». Иными словами, все зависит от честности и добросовестности следователей: захотят они во всем как следует разобраться — ваше счастье, не захотят — вы пропали.

И здесь мы подходим к самому главному вопросу, равно актуальному для любого из нас: что нужно сделать, чтобы в один прекрасный день к вам не нагрянули агенты ФБР? Ответ таков: во-первых, не пользуйтесь краденым софтом, а во-вторых, используйте Firewall. «Вы удивитесь, узнав, как много людей понятия не имеет о том, что такое Firewall, и никак не защищают свои домашние компьютеры, — говорит Шейла Сойерс. — А ведь в защите информации нуждаются не только крупные и богатые корпорации, но и рядовые пользователи PC». Действительно, большинство антивирусных программ обеспечивают лишь минимальную защиту, а Firewall является радикальным решением проблемы (мы, кстати, рекомендуем Norton Personal Firewall 2004) — и только эта мера способна гарантировать вашу безопасность в эпоху, когда Интернет с каждым днем все больше и больше проникает в повседневную жизнь множества людей. Мы вас предупредили!

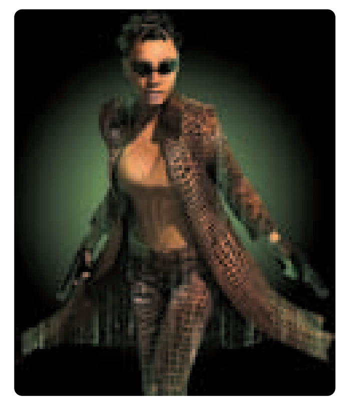
Даррен Глэдстоун

НОВОСТИ MMORPG

Exit the Matrix

Компании Warner Bros. и Ubisoft отказались издавать *The Matrix Online*

Многообещающая MMORPG The Matrix Online разом лишилась обоих своих издателей — Warner Bros. Interactive и Ubisoft обнародовали недавно свое решение прекратить совместную работу над игрой. И все же студия Monolith продолжает разработку онлайновой версии *«Матрицы»*, новый издатель которой, по всей видимости, будет объявлен в ближайшем будущем. Более того, по заявлению Warner Bros. Interactive, выход игры по-прежнему намечен на конец 2004 года. По взаимному соглашению оба экс-издателя воздерживаются от каких-либо комментариев по поводу своего странного поступка, но подтверждают, что будут продолжать сотрудничать в ряде других игровых проектов.



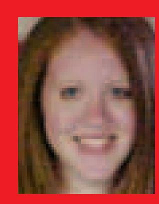
Довольно сильно настораживает тот факт, что Ubisoft отказалась от издания *The Matrix Online* вскоре после отмены онлайновой поддержки недавно выпущенной компанией игры *Uru: Ages Beyond Myst*. Впрочем, официальные представители Ubisoft категорически утверждают, что эти два события никак между собой не связаны, и корпорация ни в коем случае не собирается покидать рынок онлайновых игр.

Если не произойдет ничего экстраординарного, то открытое бета-тестирование *The Matrix Online* должно начаться уже этой весной, а в ноябре игра поступит в продажу. Скрестим пальцы и будем надеяться на лучшее. **Райан Скотт**

Мнение фанатов

Комментарии геймеров, встреченных нами на улице

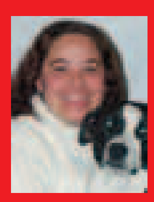
Первая игра, на которую вы по-настоящему подсели



Эми Хоскинс,
УОТЕРФОРД,
ШТАТ КАЛИФОРНИЯ
Разумеется, *The Sims!* Это одна из тех немногих игр, за которыми сидишь, как тебе кажется, минут десять, а потом оказывается, что на самом деле прошло 4 часа.



Райан Койл,
ОРЛАНДО,
ШТАТ ФЛОРИДА
Первой игрой, на которую я по-настоящему подсел, стал мод *Quake Team Fortress Classic.* Думаю, мне никогда не надоест выискивать новые, необычные места для установки Engineer's Sentry!



Ариэль Селесте,
ОКЛЕНД,
ШТАТ КАЛИФОРНИЯ
Первой игрой, которую я увидела в своей жизни, был *Quake*. Он потряс мое воображение. Я могла часами наблюдать, как другие люди играют в *Quake*, и мне это не надоедало. Иногда я минут на пять садилась поиграть сама, после чего вновь уступала место другим.



Сет Уэлч,
ДЕЛИ,
ШТАТ КАЛИФОРНИЯ
Помнится, я запоем, днями и ночами играл в *Myst*. Возможно, причина заключалась в том, что это была первая в моей жизни CD-игра. После *Myst* все остальные игры казались мне уродливыми и скучными.



Майкл Хаваш,
ХЬЮСТОН,
ШТАТ ТЕХАС
Первая *Ultima*, в которую я играл в 1980 году на Apple II. Это был настоящий шедевр с потрясающей (для своего времени, конечно) графикой и увлекательнейшим нелинейным сюжетом, которому позавидовала бы любая современная RPG.



ПЛОХИЕ НОВОСТИ MMORPG

Похороны викинга

Microsoft прислала разработчикам Mythica топор

Помните, как много хорошего мы писали в прошлом номере про издаваемую Microsoft «скандинавскую» онлайновую RPG *Mythica?* Так вот, забудьте все, что вы читали месяц назад. Игра отменена.

«После тщательного изучения современной ситуации на рынке MMORPG руководство Microsoft Game Studios пришло к выводу о необходимости пересмотра своего портфолио», — заявил менеджер студии Адам Уоолкес (Adam Waalkes). Все 40 разработчиков многообещающей RPG *Mythica*, только-только оправившиеся после судебной тяжбы с компанией Mythic Entertainment (создателем *Dark Ages of Camelot*), придравшейся к названию игры, в результате волевого решения руководства Microsoft в одночасье остались без работы. По словам Адама Уоолкеса, данное решение было принято «после проведения объективной ревизии всех находящихся в разработке и планируемых проектов».

На данный момент нам неизвестно, будет ли Microsoft продавать торговую марку *Mythica* или

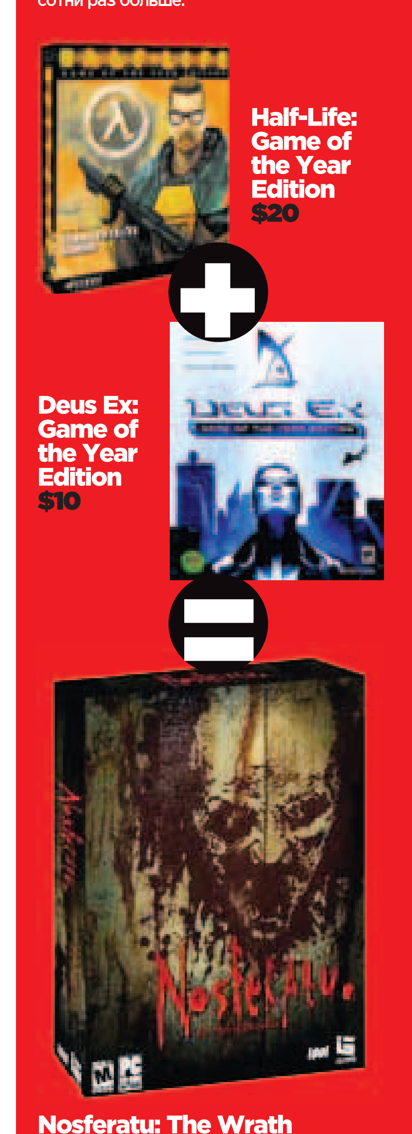


же просто отправит ее в Валгаллу. По непроверенным данным, на предстоящей выставке *E3* корпорация Билла Гейтса анонсирует новую онлайновую RPG, работы над которой уже идут полным ходом. В любом случае отмена *Mythica* повышает шансы других MMORPG нового поколения — *EverQuest II*, *World of WarCraft*, *Lineage II* и *City of Heroes* — в борьбе за наши с вами кошельки. **Даррен Глэдстоун**

Ныряя в помойку

Добываем золотишко из корзин для уцененных товаров

В последнее время жанр шутеров от первого лица пополнился множеством откровенно отстойных игр. Последний «шедевр» — это кошмарный (не потому, что страшный, а потому, что очень плохой) Horror/Shooter под названием *Nosferatu: The Wrath of Malachi*. Если вы любите по-настоящему интересные и захватывающие дух FPS, то советуем отдать предпочтение первому *Half-Life* — эта игра напугает вас намного больше, чем корявый приставочный порт *Nosferatu*. Рекомендуем также обратить внимание на превосходную Action/RPG *Deus Ex* — обе эти вещи будут стоить вам столько же, сколько Malachi, а удовольствия доставят в сотни раз больше.



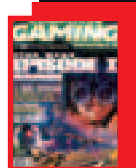
Half-Life: Game of the Year Edition $20

Deus Ex: Game of the Year Edition $10

Nosferatu: The Wrath of Malachi $30

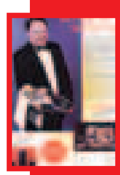
5, 10, 15 лет назад в *CGW*

О чем мы писали, когда вы под стол пешком ходили



5 лет назад, май 1999

Помните время, когда мы искренне верили в то, что *Эпизод I* станет возрождением *«Звездных войн»* и ждали его как манны небесной? Помните то блаженное неведение, когда мы еще слыхом не слыхивали о Джа-Джа? Помните ли вы тот роковой майский номер, темой которого стали две игры по мотивам *Эпизода I* — невыразительная аркадная гонка и на редкость омерзительная экшен-адвенчура? Помните, как мы с фанатичной убежденностью говорили себе: «Нет, этого не может быть, фильм не может ТАКИМ отстоем»? Помните ли вы чувство горького разочарования, овладевшее всеми поклонниками *«Звездных войн»* после выхода *Эпизода I?..*



10 лет назад, май 1994

Еще один пример жесточайшего разочарования — игра *Battlecruiser 3000 A.D.*, ставшая темой номера десятилетней давности. Нужно признать, что время от времени наш игровой радар ведет себя, мягко говоря, странно. Например, в том же выпуске мы напечатали огромную рекламу, в которой издатель Рассел Сайп (Russell Sipe) предлагал читательницам *CGW* заполнить анкету, включавшую в числе прочих и такой вопрос: «Что вы предпочтете — скучнейший танковый симулятор *Armored Fist* или легкую, веселую игрушку *Freddie Pharkas Frontier Pharmacist?*»



15 лет назад, май 1989

Господи, как же летит время! Пятнадцать лет назад в *CGW* был опубликован обзор первой части *SimCity*. Его завершала историческая фраза тогдашнего главного редактора Джонни Л. Уилсона: «Купите эту игру!». Другой темой того выпуска была игра *668 Attack Sub* — симулятор подводной лодки, который не только «ознаменовал новую эпоху в истории морских варгеймов», но и поддерживал многопользовательский режим через чудо техники того времени - модем на 1200 бод. Кроме того, в майском номере 1989 года мы объявили игру, ставшую победителем конкурса на самую красивую рекламу, — ею стала вторая часть *Might & Magic*. К сожалению, всех наших хвалебных дифирамбов оказалось недостаточно, чтобы смягчить ярость главы New World Computing Джона Ван Канегема (Jon Van Caneghem), приславшего в *CGW* огромное гневное письмо, в пух и прах разносящее критический обзор *Might & Magic II*, написанный нашим главным RPG-экспертом — журналисткой по имени Scorpia.

ПРОЙДИ ПО АЛЛЕЕ СЛАВЫ

Аллея игр

Игровая индустрия чествует своих звезд



В скором времени игровая индустрия обзаведется собственными звездами и собственной церемонией их чествования. Остроумно названная Аллеей Игр (Walk of Game) — в подражание знаменитой на весь мир голливудской Аллее Славы (Walk of Fame) — она будет открыта этой осенью в магазине Sony Metreon в Сан-Франциско. Список номинантов, составленный по заявкам игровой прессы (в том числе и *CGW*), будет оглашен в конце апреля. Геймеры смогут проголосовать за свои любимые игры и любимых разработчиков на официальном сайте Walk of Game (www.walkofgame.com), и таким образом будут выбраны по два победителя в каждой из трех категорий: лучшая игровая серия, лучший игровой персонаж, лучшее достижение.

Соответственно каждый год будет появляться по шесть победителей, и звезды с их именами (названиями) будут вмуровываться в плитки пола на втором этаже магазина Metreon. Планируется также открытие Интернет-форума, на котором геймеры смогут обсуждать потенциальных кандидатов, а также онлайнового магазина, где можно будет покупать самые разные вещи - вплоть до мелодий для мобильных телефонов из любимых игр. Не пропустите открытие сайта Walk of Game и непременно проголосуйте за свою любимую игру. У нее есть шанс стать звездой! **Райан Скотт**

Уголок приставочника

Игры, которые не грех позаимствовать у младшего брата

Будьте вы прокляты, приставочники! Вам постоянно достаются классные игрушки, которые по тем или иным причинам не выходят на PC. В этом месяце наш выбор пал на:

GAMECUBE

WarioWare Inc.: Mega Party Game$

Дурацкая, маразматическая, пошлая, но при этом — адски аддиктивная вещь. *WarioWare* — это, можно сказать, набор коротких мультиплеерных игрушек. Хотя, пожалуй, слово «коротких» здесь не очень подходит. Просто эти игры предназначены для современной молодежи, органически не способной сосредоточиться на чем-либо более одной минуты. А в *WarioWare* все сделано правильно — у вас уходит пять секунд на то, чтобы разобраться в очередной мини-игре, и еще пять секунд на то, чтобы выиграть или проиграть партию. Вот пример одной такой игрушки: в центре экрана вращается нос с раздувленными ноздрями. В четырех углах экрана расположено по руке, и все они показывают пальцами в центр. И что же от нас требуется? Правильно — попадать пальцем в ноздри! Бред полнейший, не правда ли? Набрав достаточно высокий результат (попав пальцем в нос), вы получаете доступ к другим мини-играм, коих в *WarioWare* поистине бесчисленное множество. А для владельцев GBA имеется мобильная версия игры — *Microgame$*.



ТАКЖЕ ДОСТОЙНЫ ВНИМАНИЯ:
***Resident Evil: Outbreak* (PS2); *Syphon Filter: The Omega Strain* (PS2)**


«Бедняга Sarge, мы были с ним так дружны...»

■ МАШИНИМА

Звездные обормоты

Вторая жизнь Halo

«Вижу свой дом!»

ФОТО: АРНОЛЬД ТИОСЕХО

Один солдат поворачивается к другому и иронично интересуется, не знает ли его собеседник, почему их джип Humvee называется «Бородавочником» (Warthog).

Данная сценка очень хорошо передает суть комического машинима-сериала Red vs. Blue, сделанного на движке Halo и повествующего о приключениях двух враждующих групп солдат, запертых в Blood Gulch — замкнутом каньоне, со всех сторон окруженном пустотой.

Честно говоря, я испытывал очень странное, почти сюрреалистическое чувство, когда разговаривал по телефону с режиссером этих популярных мультиков, известным под именем Rooster Teeth: ведь именно с помощью телефона актеры, играющие различных героев сериала и разбросанные по всему Западному полушарию, общаются во время «съемки» эпизодов и записывают голоса своих персонажей.

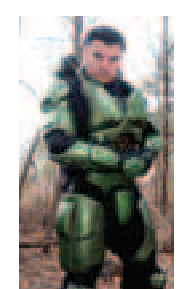
В настоящее время на создание очередной серии Red vs. Blue — от начала работ над сценарием до завершения голосовой озвучки — у творческой группы уходит ровно неделя. Во время «съемки» один человек выполняет функцию оператора, другой — режиссера, а остальные играют свои роли. Причем все люди, занятые в производстве фильма, делают это исключительно в свободное от основной работы время.

И их усилия и талант были оценены по достоинству! Машинима-сериал Red vs. Blue получил ряд престижных наград и был показан на нескольких кинофестивалях. В январе стартовал его второй сезон, начало которого было отмечено премьерным показом в Нью-йоркском Линкольн-Центре. Согласитесь, неплохо для любительского сериала, создаваемого кучкой энтузиастов!

Эпизоды первого сезона можно скачать на официальном сайте Red vs. Blue, а кроме того, все они вошли в выпущенную недавно DVD-версию сериала. Если вы интересуетесь машинимой, обязательно загляните на machinima.computer gaming.com — вы найдете там много интересного!

■ **Джонни Лю**

Фанатам на заметку

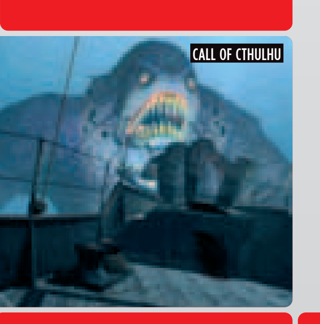


Поклонникам *Halo*, не знающим, куда бы потратить лишние деньги, мы рекомендуем зайти на сайт www.nightmarearmor.com и заказать себе настоящий бронекостюм, который носил Master Chief в их любимой игре. Облачившись в него, вы сможете воссоздать подвиги отважного героя в реальной жизни. Вот счастье-то!

В ПРЕДДВЕРИИ E3

Игровой прогн

Самые интересные экспонаты грядущей выставки E3



Каждый год в начале мая игровые издатели и разработчики упаковывают чемоданы и отправляются в Лос-Анджелес, где проходит выставка *Electronic Entertainment Expo*, сокращенно *E3*. Три безумных дня, щедро сдобренных алкоголем, громким шумом, ярким светом и сенсациями, пролетают в одно мгновение, оставляя после себя головную боль и ностальгические воспоминания. *E3* — это возможность встретиться с корифеями игрового мира и познакомиться с новичками, делающими свои первые шаги в индустрии развлечений.

Но зачем нам, спрашивается, тянуть с отчетом о выставке, держа вас в неведении? Ведь наши секретные агенты прослушивали телефонные разговоры игровых разработчиков, читали их почту, похищали документы из их офисов — и в итоге мы можем уже сейчас, за месяц до мероприятия, составить достаточно полную картину того, что будет происходить на нынешней *E3*. Сейчас вы узнаете, какие игры мы сможем там увидеть, причем речь будет идти, разумеется, лишь о самых интересных и перспективных проектах. Несомненно, на выставке будут и сенсации, и открытия, но в целом список основных участников *«Игрового марафона-2004»* уже определен. Итак.



Свежая кровь

Новые перспективные проекты



Act of War, Atari

ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ Любителям игр, сделанных по мотивам книг Тома Клэнси, мы советуем обратить внимание на RTS *Act of War,* основой для которой послужил одноименный роман Дейла Брауна. Главная фишка игры: динамическая кампания с одновременным ведением боевых действий на своей территории и за океаном.

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Застоявшемуся жанру RTS уже давно требуется вливание свежей крови; возможно, таким «вливанием» станет *Act of War?*

Armies of Exigo, EA

«Многоярусная» RTS с ведением боевых действий на нескольких уровнях.

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Несколько лет назад уже была попытка создать нечто подобное — речь идет об игре *Metal Fatigue.* Пожелаем дизайнерам EA удачи...

DUNGEON LORDS

Auto Assault, NCsoft



ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ MMORPG в стиле *Road Warrior?* Хотим! Разве это не круто - гонять в онлайне на собственноручно собранном мотоцикле или багги?

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Идея замечательная. Подобной игры мы ждем со времен *Autoduel* (Apple II).

Baker, Ubisoft

ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ Очередной шутер про Вторую мировую с множеством скриптовых секвенций. Сама идея, конечно, не оригинальна, но список обещанных фишек впечатляет: продвинутая графика, возможность общаться с управляемыми AI однополчанами, тактическое взаимодействие на уровне взвода и сюжет, основанный на реальной истории.

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Послужной список студии Gearbox (PC-версии *NightFire* и *Halo*) не дает особых поводов для оптимизма. Но игровые скриншоты выглядят очень мило.

The Bard's Tale, VU Games

ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ Hack-n-Slash по мотивам классической ролевой серии? А почему бы и нет! Главное — чтобы авторам удалось адекватно передать атмосферу, сюжетную глубину и фирменный юмор тех древних игр.

НАШ КОММЕНТАРИЙ: На данный момент главной проблемой *The Bard's Tale* является приставочный движок от *Baldur's Gate: Dark Alliance.* Впрочем, мы не теряем надежды...



Call of Duty: United Offensive, Activision

ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ Сенсация: в адд-оне *Call of Duty.* United Offensive мы сможем полетать на боевых самолетах! Также обещано: бешеный драйв, интенсивные перестрелки и мощный сюжет.

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Оригинальная игра, до предела насыщенная драматическими скриптовыми секвенциями, была превосходна во всех отношениях, кроме одного — ее одиночная кампания оказалась непростительно короткой. Судя по всему, адд-он *United Offensive* будет сделан по принципу «тех же щей, только гуще» — и это хорошо. Кроме того, очень радует тот факт, что разработчиком выступает студия Grey Matter.

Cops 2170, Strategy First

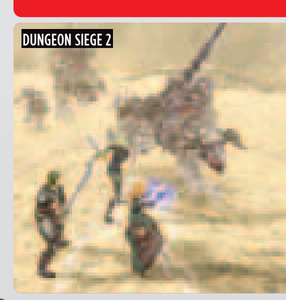
Что-то среднее между *X-Com* и *Syndicate Wars:* большой игровой мир, управляемые транспортные средства, множество квестов, сложная ролевая система. Что еще нужно человеку для счастья?

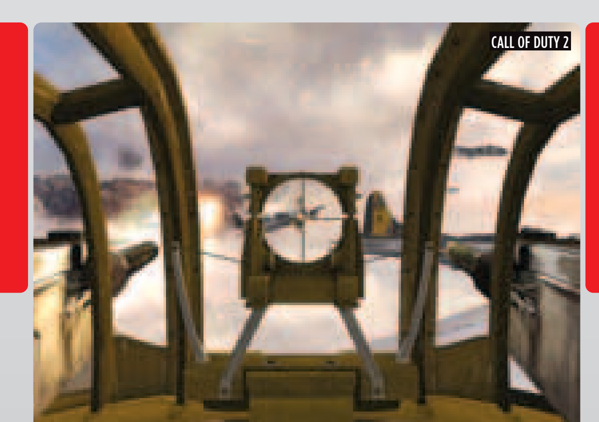
НАШ КОММЕНТАРИЙ: Больше стратегий, хороших и разных!

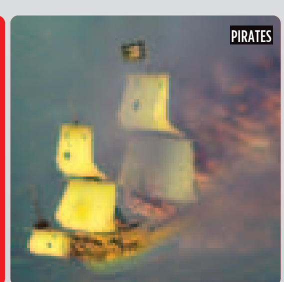
Dungeon Lords, Dreamcatcher

Dungeon-Crawl RPG с видом от первого лица, боями в реальном времени и мультиплеером на восемь человек.









НАШ КОММЕНТАРИЙ: Хардкорным ролевикам на заметку: игру делает Д.У. Брэдли (D.W. Bradley), создатель *Wizardry V/VI/VIII*, а также сравнительно недавней RPG *Wizards & Warriors*. Не пропустите!

Dungeon Siege II, Microsoft

ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ «Расширенная и дополненная» версия *Dungeon Siege* должна выйти к Рождеству. Обещано: поумневший AI; более сильные и разнообразные враги; новые суперприемы, специфические для каждого класса; улучшенная графика; динамический игровой мир, изменяющийся в результате ваших действий.

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Все, конечно, здорово. Чувствуется, что проделана большая работа. Но хотелось бы, чтоб изменился сам геймплей и *Dungeon Siege* перестала играть сама в себя.

Empire Earth 2, VU Games

Возвращение Самой Масштабной RTS На Свете. Обещано: 14 играбельных цивилизаций, реалистичное воссоздание истории человечества вплоть до XXIII века, новые лидеры, изобретения, эффекты и т.д.

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Детали проекта пока держатся в секрете, видимо, игра выйдет не раньше следующего года.

VANGUARD

Ghost Recon 2, Ubisoft

ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ Еще больше плюсов, еще меньше минусов. Хотите подробностей? Читайте наш специальный репортаж «Последний звонок домой».

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Уильям О'Нил записался добровольцем. Мистер Клэнси, пожалуйста, покажите ему, где раки зимуют!

Heroes of the Pacific, Encore Software

Кроссплатформенный симулятор воздушных боев времен Второй мировой. Если верить технической демо-версии, то в воздухе одновременно будут драться сотни самолетов. И это в приставочном варианте!

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Мы поверим в это, только когда увидим игру собственными глазами. Но все равно звучит заманчиво.

Imperator, Mythic Games

Римская Империя не пала — она живет и здравствует по сей день. По крайней мере виртуально — в новой MMORPG, творчески переосмысливающей все, что нам известно из учебников истории.

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Игру делают создатели *Dark Ages of Camelot* — данный факт говорит о многом. Жаль только, что Imperator выйдет самое раннее в конце 2005-го года.

Pacific Fighters, Ubisoft

Знаете такую игру — *«Ил-2 Штурмовик»?* Так вот, *Pacific Fighters* — ее прямое продолжение, переносящее события с европейского на тихоокеанский театр военных действий.

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Сегодня хардкорные авиасимуляторы уже не так популярны, как 10 лет назад, однако то, что игру делают создатели *«Ил-2 Штурмовик»*, внушает оптимизм и надежду.

Pariah, Groove Games

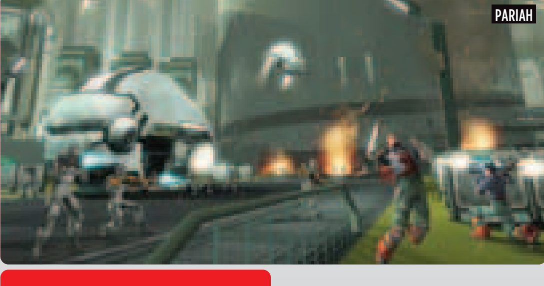
ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ Студия Digital Extremes использует модифицированную версию движка *UT 2003* для создания игры, жанр которой можно описать как «футуристический Survival-Action от первого лица». Основной упор делается на одиночный режим, главный герой — слабый и уязвимый, его цель – не «убить всех», а просто выжить. Один из разработчиков по секрету сказал нам, что по геймплею *Pariah* будет напоминать фильм *«Бегущий человек»*.

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Работы над игрой без особой шумихи идут уже в течение двух лет. Прежде чем делать какие-либо прогнозы, мы должны собственными глазами увидеть ее работающую версию.

Pirates, Atari

ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ Корректно ли записывать эту игру в разряд «Свежая кровь»? Трудно сказать... Согласно официальной версии, маэстро Сид Мейер с нуля делает римейк своего уникального гибрида экшена, квеста и стратегии, в который смогут играть не только хардкорные ветераны, но и представители нового поколения геймеров.

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Будем надеяться на то, что *«Пиратам»* Сида Мейера удастся преодолеть опасные рифы, погубившие *«Пиратов Карибского Моря»*.


PARIAH



Худшая игровая идея!

Zoo Vet 3D

Почувствуйте себя в шкуре практикующего ветеринара! Вот бредятина! Мы непременно хотим иметь полный список людей, которые купят эту игру. Мы вышлем им специальные значки на лбы.

Star Wars: Knight of the Old Republic 2, LucasArts

ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ *«Звездные Войны»* — rulezz!!!

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Читайте «Тему номера»!

Tabula Rasa, NCsoft

Цитата: «Игрок освобождает галактику, сражаясь с ордами демонических инопланетных тварей». Обещано: бои на уровне взвода, разнообразие вариантов действий, лобовые атаки и стелс-миссии в тылу врага.

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Игровой дизайнер, известный в прошлом как Lord British, время от времени выдает весьма интересные идеи. Ужасно хочется поскорее увидеть их воплощенными в жизнь.

Vanguard, Microsoft

Команда, создавшая в свое время первый *EverQuest*, вновь объединилась и начала разработку очередной революционной MMORPG. Обещано: долгие путешествия по игровому миру, возможность приобретать в собственность корабли и сражаться с пиратами во время морских походов.

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Звучит занятно, будем надеяться, руководство Microsoft не выбросит игру за борт, как оно недавно поступило с *Mythica*.

Warhammer 40,000: Dawn of War, THQ

ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ Интересно, нам только так кажется или вселенные *WarCraft* и *Warhammer* действительно внешне очень похожи? Обещано: масштабные битвы, продвинутая графика и сюжетная кампания с участием четырех *Warhammer*'овских рас.

НАШ КОММЕНТАРИЙ: Дизайнеры Relic как всегда на высоте. Игра действительно выглядит здорово.


PACIFIC FIGHTERS


WARHAMMER

Седые ветераны

Игры, которые вы хорошо знаете и которые по идее должны были бы уже выйти



Advent Rising, Majesco

Эпическая адвенчура, объединяющая в одном флаконе три разных игры. Графика выглядит здорово, но до намеченного на сентябрь релиза разработчикам предстоит проделать еще ОЧЕНЬ много работы. Предрекаем: срок выхода будет отложен.

Battle for Middle-earth, EA

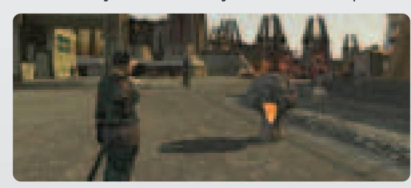
Чем больше мы узнаем об этой игре и о революционных инновациях, которые она привнесет в жанр RTS, тем больше она нам нравится.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Bethesda Softworks

Возможность попасть в *«Некрономикон»* Говарда Лавкрафта по-прежнему остается столь же заманчивой, сколь и недосягаемой.

Doom 3, Activision

«It'll be ready when it's ready.» Без комментариев.



EverQuest II, SOE

Обновленный Norrath можно будет увидеть уже в сентябре. Хорошая новость для фанатов оригинального *EQ*: команда технической поддержки начала постепенное обновление старого графического движка, и вскоре он будет соответствовать современным стандартам качества.

Evil Genius, VU Games

Релиз пародийной «анти-шпионской» стратегии намечен на осень. Ждем!

Full Spectrum Warrior, THQ

Уникальная в своем роде стратегия возникла из ниоткуда примерно год назад и сразу же очаровала всех своим необычным управлением и битвами на уровне взвода.

Guild Wars, NCsoft

Весьма любопытный представитель жанра Action-RPG. Информация к размышлению: в течение трех дней выставки можно будет зарегистрироваться, скачать демо-версию и пройти девять доступных миссий.

Half-Life 2, VU Games

Представители Valve клянутся, что игра выйдет в 2004-м году. Мы не поверим этому, пока заветная коробка не окажется в наших руках.

The Matrix Online, TBD

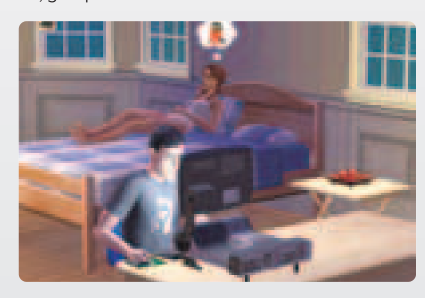
Какая-то игровая компания выбрала-таки красную пилюлю и будет издавать онлайновую версию *«Матрицы»*, разрабатываемую Monolith. Впрочем, даже самая замечательная MMORPG уже не спасет загибающуюся игровую вселенную.

The Movies, Activision

Несмотря на наш первоначальный скептицизм, «симулятор Голливуда» от Питера Молинье с каждым днем нравится нам все больше и больше.

Rome: Total War, Activision

Новое слово в истории «глобальных RTS»? Видимо, да. Время покажет.



The Sims 2, EA

Похоже, эти двое сейчас займутся любовью!

S.T.A.L.K.E.R., THQ

Очередная революционная игра из Украины. Хотим особо подчеркнуть: мы обратили на нее внимание задолго до THQ!

Star Wars Galaxies: Space, LucasArts

Как приятно видеть, что дела в Далекой-Далекой Галактике постепенно налаживаются! Проблемы, омрачавшие ранее жизнь джедаев, устранены. Теперь дело за космическими кораблями!

Star Wars Republic Commando, LucasArts

Многообещающий экшен в стиле Тома Клэнси, героями которого выступают элитные бойцы армии Клонов.

Vampire: The Masquerade—Bloodlines, Activision

По всей видимости, эта ролевая игра будет закончена раньше, чем *Half-Life 2*, чей движок она использует. Ждем с нетерпением!

World of WarCraft, Blizzard

Мы ждем эту MMORPG со смешанным чувством: с одной стороны, очень хочется, чтобы она поскорее вышла, а с другой — мы прекрасно понимаем, что безнадежно подсядем на нее...

Даррен Глэдстоун

WARGASM

Канонада не умолкает круглый год

День рождения *PlanetSide*

17 мая игре *PlanetSide*, первому и пока единственному представителю жанра Massively Multiplayer First-Person Shooter, исполняется ровно год. По данным Sony Online Entertainment, сейчас количество людей, регулярно сражающихся на серверах *PlanetSide*, составляет порядка 50 тысяч. Мы связались с представителями SOE и задали им вопрос о дальнейшей судьбе игры.

«Вселенная *PlanetSide* будет существовать еще очень долго», — заверил нас продюсер Раджа Алтенхофф (Raja Altenhoff). 17 мая, в годовщину запуска, SOE планирует устроить самую масштабную битву за всю историю существования *PlanetSide*. Будут возобновлены эккаунты абсолютно всех владельцев игры — даже тех, кто уже давно не платит ежемесячные взносы, — и все клиенты получат подарок в виде недели бесплатной игры.

В ближайшем будущем Sony Online Entertainment планирует выпустить бесплатный add-он, по количеству изменений и нововведений оставляющий далеко позади предыдущее дополнение — *Core Combat*. Главным новшеством add-она станет режим Tournament, несколько напоминающий по геймплею *Counter-Strike*, только в более быстром темпе: две команды выясняют отношения на сравнительно небольших уровнях. В игре появится подробная статистика бойцов (соотношение убийств и смертей, время, проведенное в онлайне и т.д.). Согласно планам разработчиков add-он должен быть готов к середине лета.



Сражения в режиме Tournament будут выглядеть примерно так.

И последнее. Ближе к концу 2004-го года в *PlanetSide* наконец-то появятся новые игровые стимулы и задания для персонажей, достигших BR20. Ура! **Даррен Глэдстоун**

МОДЫ

Войны роботов

Starsiege 2845 — боевые роботы на полях *Tribes: Vengeance*

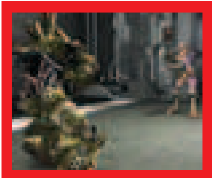


Хорошая новость для любителей гигантских роботов: в комплекте с многопользовательским экшеном *Tribes: Vengeance* будет поставляться бесплатный мод *Starsiege 2845*. Мод представляет собой тотальную конверсию игры и посвящен сражениям тяжелой наземной техники — огромных роботов (Mechs) и других боевых машин. Воевать можно будет как на Mech'ах, так и на других транспортных средствах, каждое из которых играет в бою свою специфическую роль.

***Starsiege 2845* создается фанатской командой Clancore Design Group, а издатель *Tribes* — корпорация Sierra — оказывает проекту техническую поддержку. Работы ведутся уже в течение примерно девяти месяцев, параллельно с разработкой *Tribes: Vengeance*. Лидером Clancore Design Group является создатель оригинального Starsiege Блэйк Хатчинс (Blake Hutchins); главным элементом мода станет одиночная кампания, сюжет которой повествует о продолжении войны между людьми и Mechanical Cybrid. Помимо кампании *Starsiege 2845* будет включать ряд новых многопользовательских режимов, в том числе различные вариации на тему Capture-the-Flag и Deathmatch. Райан Скотт**

Хороший, плохой и злой

Новости и комментарии с Дикого Запада



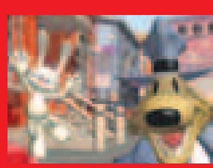
Хороший
Фрагобойня продолжается!

Если бы вы только знали, как мы — сотрудники *CGW* — обожаем рвать друг друга на фраги, давая выход своей скрытой враждебности... А иногда и не совсем скрытой. Некоторые редакторы ненавидят друг друга совершенно открыто и совершенно не стесняются этого. Так вот, хорошая новость заключается в том, что после долгого затишья в продажу поступили сразу два долгожданных мультиплеерных шутера: *Battlefield: Vietnam* и *Unreal Tournament 2004*. Так что если вы обнаружите в этом номере орфографические или фактические ошибки, знайте — во всем виноваты эти две игры. Мы здесь ни при чем!



Плохой
E3

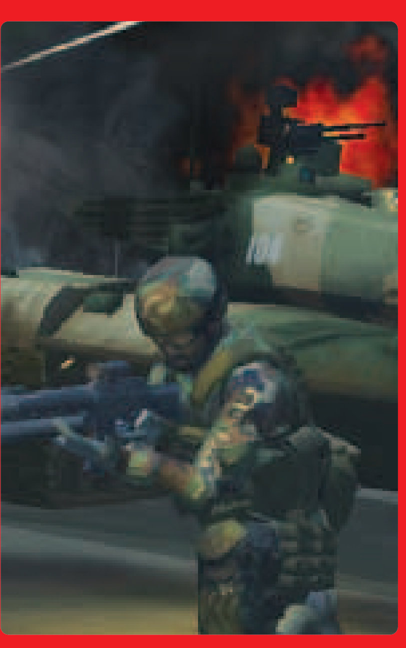
Когда вы будете читать эти строки, наша команда придурков (в смысле — редакция *CGW*) будет в полном составе ехать на своей клоунской машине по дороге, ведущей в Лос-Анджелес, на ежегодную выставку *Electronic Entertainment Expo (E3)*. На этой выставке соберутся все ведущие игровые издатели и будут, бесстыдно глядя нам в глаза, вдохновенно врать о несуществующих достоинствах своих грядущих шедевров. Они расскажут нам об играх, о которых мы и так прекрасно знаем, и покажут работающие версии игр, которые никогда не будут закончены... Впрочем, если не считать назойливых издателей, то во всех остальных отношениях E3 нам нравится — шумно, весело, бесплатные бейсболки, много пива. А какие там девочки!..



Злой
Отмена *Sam & Max*

Компания LucasArts сменила свою маркетинговую политику: теперь она не только анонсирует игры, но и неизменно отменяет их через некоторое время после анонса. Вслед за известием о прекращении работ над *Full Throttle 2* последовало заявление об отмене продолжения культовой адвенчуры *Sam & Max*. Руководство LucasArts объясняет свое решение отсутствием целевой аудитории для игры — но господа, как, черт возьми, вы можете знать об этом, если вы не выпустили за последнее время ни одного более-менее стоящего квеста?! Ужасное, жестокое, несправедливое решение.





НА ЛИНИИ ОГНЯ

Последний звонок домой

Команда *Ghost Recon* получила новое задание. Требуются добровольцы!







Кристиан Аллен (Christian Allen), дизайнер *Ghost Recon 2,* не сомневается в том, что эта игра откроет новую эпоху в истории жанра тактических шутеров. Блестящий сюжет, великолепные сценарии, продвинутый AI и высокотехнологичная графика — вот основные элементы, обеспечивающие невиданный доселе уровень погружения и реализма. Мы долго беседовали с разработчиками Red Storm Entertainment о второй части Ghost Recon и вот что они нам рассказали.

Кампании и игровые режимы

Как вы помните, в оригинальной игре мы подавляли восстания на территории бывшего СССР и разбирались с мятежной Кубой. В *Ghost Recon 2* нам предстоит принять участие в разрешении международного кризиса, приведшего к резкому обострению отношений между ведущими мировыми державами. Одиночная кампания состоит из серии миссий, успешное прохождение которых позволит улучшить характеристики бойцов, а также откроет доступ к новым специалистам и продвинутым образцам оружия. Хорошая новость: отныне члены группы *Ghost Recon* могут управлять транспортными средствами. Помимо сюжетной кампании в игре будут также присутствовать все режимы, знакомые нам по первой части: Recon, Defend и Firefight.

Поумневший AI

Те, кто играл в *Ghost Recon* на PS2, знают, как это здорово — отдавать команды подчиненным с помощью голоса. Во второй части удобство голосовых команд смогут оценить и PC-геймеры. AI (как однополчан, так и противников) был полностью переработан — по словам представителей Ubisoft, теперь компьютерные персонажи будут вести себя неотличимо от живых игроков. А чтобы облегчить освоение *Ghost Recon 2* для новичков, дизайнеры Red Storm включили в игру несколько тренировочных миссий, в которых вы должны будете выполнять приказы командира, управляемого AI.

Графика

Главным недостатком предыдущих игр серии *Ghost Recon* была неважная графика. В *Ghost Recon 2* данная проблема будет решена: представители Ubisoft небрежно жонглируют такими терминами, как «попиксельное и динамическое освещение», «мультитекстурный рендеринг», «зеркальное отображение» и «аутентичные ландшафты». Как вы помните, несмотря на то, что геймплей *Ghost Recon* всегда отличался очень высоким уровнем реализма, игровые уровни зачастую выглядели несколько «искусственно». Но теперь с этим покончено — деревья отныне будут выглядеть как деревья, а вода... как вода. Кроме того, разработчики *Ghost Recon 2* полностью переделали механизм отображения взрывов и создали новую систему анимации персонажей. **Уильям О'Нил**

ДУПЛИКАЦИЯ

Сделай резервную копию игры!

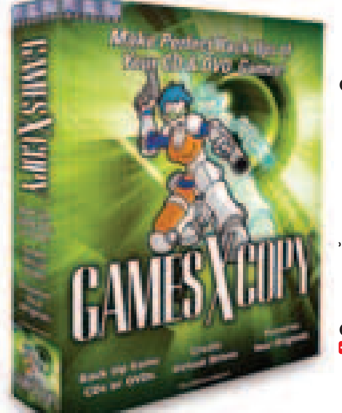
Новая программа для копирования игр безумно раздражает игровых издателей

Как известно, приобретая игру, вы не получаете от ее производителя никаких технических гарантий. Если вы случайно уроните, разобьете или поцарапаете купленный CD-ROM — ваши кровные 40 баксов пойдут коту под хвост. Стремление застраховать себя от подобных неприятностей — главная причина того, что люди желают иметь резервные копии принадлежащего им легального программного обеспечения, и новая программа под названием *Games X Copy* дает потребителям такую возможность. Программа была разработана компанией 321 Studios, она позволяет создавать backup-копии PC-игр на жестком диске, а также записывать их на CD и DVD. Однако данная возможность, столь привлекательная для рядовых пользователей, действует на издателей игр как красная тряпка на быка.

Первая и самая очевидная причина озабоченности издателей — возможность использовать программу в пиратских целях, ведь она позволяет изготовлять идеальные копии игр. Мы пытались связаться с рядом крупных издательских компаний, чтобы узнать их мнение по данному вопросу, но все они дружно отказались давать какие-либо комментарии. Однако нам удалось выяснить, что сейчас в рамках Ассоциации Развлекательного Программного Обеспечения (Entertainment Software Association, ESA) проходят интенсивные консультации, целью которых является выработка единой позиции по этому вопросу. Официальные представители ESA подтвердили, что в данный момент они вынуждены на все вопросы отвечать: «Без комментариев», но очевидно, что в ближайшие недели нас ждут весьма интересные новости и заявления.

Освободить файлы

«Производители программных продуктов всегда начинают нервничать, когда на свет появляется очередная backup-технология», — говорит Джейсон Шульц (Jason Schultz), штатный юрист фонда Electronic Frontier Foundation (eff.org). Ксероксы, видеокассеты, формат MP3 — список подобных технологий можно продолжать еще очень долго — все они в момент своего рождения вызывали у производителей сильную озабоченность, и каждый раз возникал один и тот же вопрос: не будут ли они использованы для бесплатного распространения материалов, подпадающих под закон об авторских правах? «Но ведь один из пунктов закона об авторских правах гласит, что если вы заплатили за игру или фильм, то имеете право сделать для себя его резервную копию», — заявляет Джейсон Шульц.



Очередной пункт в списке «Самых опасных преступников Америки».

Это подтверждает и Джулия Бишоп-Кросс (Julia Bishop-Cross), представитель 321 Studios. По ее словам, 60% людей, покупающих программу *DVD X Copy*, — это родители, не желающие, чтобы деньги, потраченные ими на фильм, пропали из-за детской шалости. А программа *Game X Copy* была разработана потому, что клиенты 321 Studios постоянно спрашивали, как можно защитить купленные ими игры от всяких случайностей. Джулия Бишоп-Кросс не назвала нам точное число копий *Game X Copy*, проданных к данному моменту, но сказала, что программа расходится «очень хорошо». Она считает, что столь высокий спрос на такую программу «является для производителей программного обеспечения четким и недвусмысленным знаком того, что потребители ХОТЯТ иметь возможность делать резервные копии своих игр и фильмов».

Да, мы знаем, что в мире существует — и, по всей видимости, всегда будет существовать пиратство, но Джейсон Шульц настаивает на том, что программы, подобные *Game X Copy*, не представляют сколько-нибудь серьезной угрозы для медиа-издателей. К сожалению, существует реальная опасность того, что мы так и не сможем на практике проверить влияние Game X Copy на игровое пиратство: незадолго до сдачи этого номера в печать суд Сан-Франциско рассмотрел иск издательских компаний против 321 Studios и вынес вердикт в пользу производителей музыки и фильмов, принудив создателя DVD X Copy приостановить продажи данной программы. Видимо, в ближайшем будущем 321 Studios подаст апелляцию, но сам факт такого решения суда Сан-Франциско означает, что производители игр теперь могут потребовать прекращения продаж и *Game X Copy*. Будем следить за новостями. **Даррен Глэдстоун**

> **«Один из пунктов закона об авторских правах гласит, что если вы заплатили за игру или фильм, то имеете право сделать для себя его резервную копию».**

Top 5 Downloads

Пять лучших способов сэкономить деньги

Жанр аркадных шутеров, зародившийся еще в 70-е годы, долгое время считался главным козырем приставок, но сейчас, когда компьютеры берут над консолями верх по всем параметрам, на PC с каждым днем появляется все больше и больше классных игр такого рода.



1 Air Strike 3D: Operation W.A.T.

$19.95 WWW.DIVOGAMES.COM

Красочная 3D-графика, великолепные апгрейды и power-ups, позаимствованные из космических аркад, динамичный и увлекательный геймплей — вот что такое *Air Strike*.



2 Alien Shooter

$19.95 WWW.SIGMA-TEAM.NET

Расстреливаем орды инопланетных захватчиков из множества разнообразных стволов. Управляем движением персонажа с клавиатуры, а целимся и стреляем мышью. Очень весело.

3 Noiz2sa

FREE WWW.ASAHI-NET.OR.JP/~CS8K-CYU/WINDOWS/NOIZ2SA_E.HTML

Один из лучших представителей так называемых «абстрактных шутеров». *Noiz2sa* — это море огня и странные противники, способные принимать самые различные формы.

4 Ultra Assault

$19.99 WWW.SMALLROCKETS.COM

Замечательная игрушка, главным достоинством которой является безупречный баланс. Апгрейды оружейных систем сильно замедляют ваш корабль, поэтому зачастую приходится отказываться от увеличения боевой мощи в пользу более высокой скорости.

5 Flatspace

$21 WWW.LOSTINFLATSPACE.COM

Красочный космический шутер в перспективе top-down. Множество миссий, разнообразное оборудование, гигантская игровая вселенная, представляющая собой живой и целостный мир. Супер!

ИЗДАТЕЛЬ: **LucasArts Entertainment** РАЗРАБОТЧИК: **Obsidian Entertainment** ЖАНР: **RPG** ДАТА ВЫХОДА: **Февраль 2005**

СИТХИ НАНОСЯТ ОТВЕТ

Готовься к бою, Падаван! Тебе вновь предстоит спасти (или уничтожить) галактику

Джефф Грин

НЫЙ УДАР!

Вам хочется узнать о продолжении *KOTOR* еще больше? Тогда рекомендуем заглянуть в июньский номер *Electronic Gaming Monthly* — там вы найдете эксклюзивную информацию и скриншоты из Xbox-версии *The Sith Lords*. Кроме того, в журнале *EGM* есть огромный постер *The Sith Lords*, которого нет в *CGW*.


Наши герои явно не понравились горнодобывающим дроидам.

Хороша ли была ролевая игра *Knights of the Old Republic?* Как вам сказать... Она была настолько великолепна, что обычно противоречивая в своих оценках игровая пресса единогласно объявила *KOTOR* лучшей RPG прошедшего года. Она была настолько блистательна, что за ней днями и ночами просиживали не только фанаты *«Звездных Войн»,* но и люди, никогда до этого не интересовавшиеся этой вселенной. Она была настолько бесподобна, что правоверные поклонники *Star Wars,* жестоко обломанные целым рядом посредственных игр и откровенно отстойных фильмов и уже потерявшие всякую надежду на чудо, впервые за много лет ощутили подлинное счастье и возблагодарили небеса за то, что нашлись наконец-то люди, сумевшие сделать игру, не уступающую классической трилогии по масштабности, глубине и интересности.

А месяц назад игровой мир облетела сенсация: у *KOTOR* будет сиквел, и он будет называться *Star Wars: Knights of the Old Republic: The Sith Lords.* Вторая часть, с одной стороны, будет весьма напоминать оригинал — много знакомых персонажей, сходная динамика геймплея, сюжетные аналогии, а с другой — привнесет множество новых элементов, включая новые заклинания Силы, престиж-классы, улучшения в интерфейсе и т.д. Сюжетно *The Sith Lords* станет продолжением *Knights of the Old Republic* и подобно фильму «Империя наносит ответный удар» игра повернет историю своей первой части в совершенно новое — более драматичное, жестокое и мрачное — русло.

Когда разработчики *The Sith Lords* предложили устроить для нас эксклюзивный показ текущей версии игры, мы, разумеется, немедленно бросили все свои дела и рванули в Ирвин (штат Калифорния), где расположен офис студии Obsidian Entertainment. И хотя выход второй части *KOTOR* намечен только на февраль 2005 года, игра уже пребывает во вполне работоспособном состоянии — сюжет полностью написан, все ключевые персонажи на месте, большинство уровней готово и в них даже встроены некоторые квесты. Так что забудьте о грядущем *Эпизоде III* (если вы все еще ждете его) как о страшном сне — настоящие, подлинные *«Звездные Войны»* отныне живут не на большом экране кинотеатра, а на маленьком экране вашего монитора!..


Да, глаза вас не обманывают. Некоторые дроиды действительно будут вооружены огнеметами. Гори, гори ясно...

Отбрось страх, Падаван

Уверен, что на языке у вас сейчас вертится вопрос: что еще за студия такая — Obsidian Entertainment? Ведь все мы прекрасно помним, что разработчиком первой части *Knights of the Old Republic* была канадская компания


Световые мечи станут более разнообразными, чем в первой части. И более красивыми, разумеется!


Ночная прогулка по таинственной планете...



Увы, о прокачанном герое из первой части придется забыть – нам предстоит с нуля создать нового протагониста.

BioWare — признанный лидер ролевого жанра, подаривший нам такие шедевры, как *Baldur's Gate* и *Neverwinter Nights*. Но как выяснилось, сейчас дизайнеры BioWare заняты работой над Xbox-проектом *Jade Empire*. Не имея времени параллельно заниматься созданием сиквела к *KOTOR*, они для этой цели порекомендовали руководству LucasArts группу дизайнеров, которых хорошо знали и которым полностью доверяли, — и вы, без сомнения, тоже прекрасно знаете этих людей – если не по именам, то хотя бы по созданным ими играм.

Obsidian Entertainment — это новая девелоперская компания, в которую в полном составе вошел творческий костяк знаменитой Black Isle Studios, создателя лучших RPG последних лет: *Fallout I/II*, *Icewind Dale I/II* и *Planescape: Torment*. Так что гоните прочь предательские опасения того, что разработка *The Sith Lords* была поручена команде «категории B» — дизайнеры Obsidian Entertainment прекрасно знают, КАК надо делать хитовые RPG, гарантия сто процентов. А теперь, разобравшись с авторами, перейдем к самой игре.

Война продолжается

Сюжет *The Sith Lords* начинается спустя пять лет после окончания *Knights of the Old Republic*. Увы, о прокачанном герое из первой части придется забыть — нам предстоит с нуля создать нового протагониста. Почему? Ведущий дизайнер Крис Эвеллоун (Chris Avellone) объясняет это так: «Мы не хотели навязывать геймерам какой-то один финал *KOTOR*, тем самым делая бессмысленными те важные сюжетные решения, которые они принимали при прохождении оригинальной игры, — потому что если следовать логике, то последствия поступков, которые герой совершал в первой части, должны непосредственно влиять на его судьбу и во второй серии, а это реализовать невозможно с чисто технической точки зрения». Иными словами, чтобы дать нам возможность продолжить игру тем же самым персонажем, разработчики должны были своим волевым решением сделать одну из многочисленных концовок *KOTOR* «единственно верной» и превратить ее в отправную точку сюжета сиквела — при этом выбранная ими концовка могла быть совсем не такой, какую избрали для себя, скажем, лично вы.

Поэтому дизайнеры Obsidian Entertainment приняли соломоново решение: действие *The Sith Lords* разворачивается спустя пять лет после событий *KOTOR*, и главным героем выступает совершенно новый персонаж — разжалованный ветеран Мандалорианской войны, бывший джедай, изгнанный из Ордена, который после многолетних странствий возвращается в контролируемый Республикой сектор галактики. И что же он обнаруживает по прибытии? Полнейший хаос и анархию: Республика на грани распада, Академия джедаев на Дантуине уничтожена, сам Орден распущен, а его члены или убиты, или в бегах — вот к каким ужасным последствиям привела война с Малаком и Реваном!.. И поскольку выясняется, что наш герой — последний уцелевший джедай в цивилизованной части космоса, ассассины Ситхов, стремящиеся окончательно покончить со Светлым Орденом, начинают за ним настоящую охоту.

А как же поживает наш старый знакомый Revan? Хороший вопрос... На данный момент нам известно только то, что через год после окончания событий первой части он отправился в Неисследованные Области, и с тех пор о нем не было ни слуху, ни духу. Искупил ли он там свои грехи или, наоборот, окончательно перешел на Темную Сторону — будет в большой степени зависеть от вас. Да, да, именно от вас!

«В начале игры, — объясняет Крис Эвеллоун, — мы с помощью сложной системы диалогов даем игроку возможность высказать свое мнение по по-

KOTOR: THE SITH LORDS В ВОПРОСАХ И ОТВЕТАХ

Когда выйдет игра? В феврале 2005-го.
Игра выйдет сначала на Xbox? Нет, она одновременно выйдет на Xbox и на PC.
Смогу ли я импортировать своего героя из первой части? Нет.
Почему нет? Потому что сюжет второй части напрямую не связан с историей *KOTOR* и разворачивается спустя 5 лет после ее окончания.
А где сейчас Revan? Пока неизвестно. Но он вернется, можете не сомневаться.
Но я снова буду джедаем? Естественно.
Вернется ли HK-47? Да.
Почему игру делает не BioWare? Потому что BioWare сейчас разрабатывает *Jade Empire.*
Кто работает в Obsidian? Бывшие сотрудники Black Isle Studios, авторы целого ряда классических RPG.
А не окажется, что игра — полный suxx? Мы очень надеемся, что нет.

вođу того, КАКИМ был финал первой части, и его ответы непосредственно отразятся на всех последующих событиях». И хотя дизайнеры Obsidian держат пока в секрете ту роль, которую Ревану предстоит сыграть в *The Sith Lords,* нам удалось вытянуть из них самое главное: он обязательно вернется!

Где же мой световой меч?..

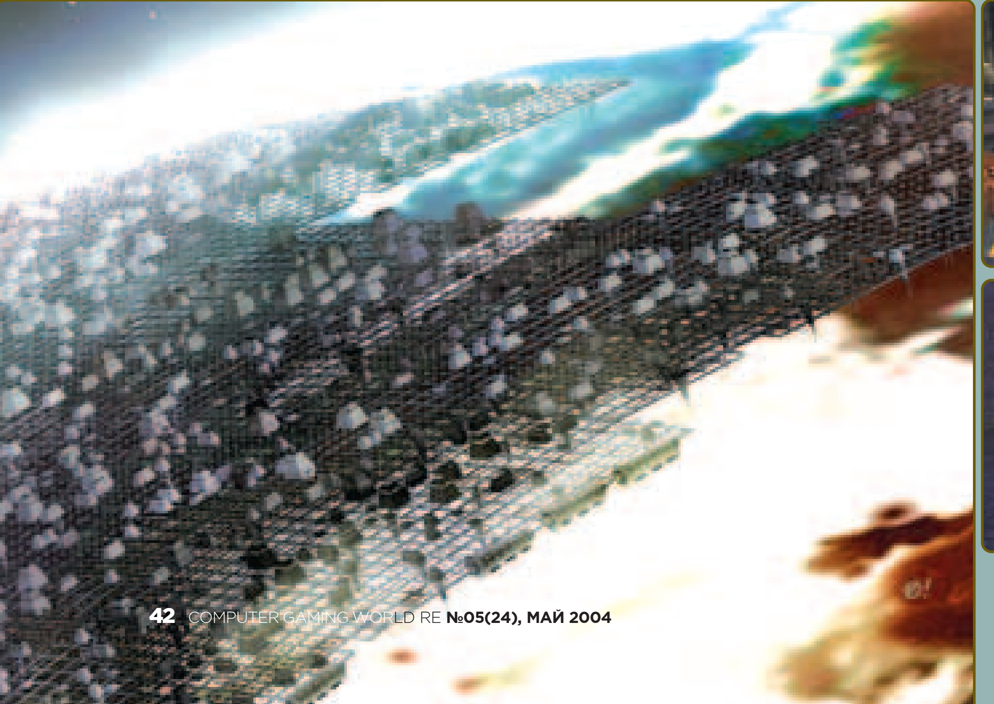
Хотя герой *The Sith Lords* изначально является джедаем, было бы наивным предполагать, что он вступит в игру этаким всемогущим «суперменом со световым мечом». В реальности персонаж стартует и без меча, и без каких-либо Force Powers — дело в том, что когда героя изгоняли из Ордена, у него отобрали lightsaber, а его связь с Силой была прервана. Не правда ли, остроумное сюжетное решение, логически обосновывающее слабость протагониста на начальных этапах?

Возвращение светового меча (и параллельное выяснение истинных причин, приведших к его потере) является на самом деле одним из основных квестов *The Sith Lords.* А первый же встреченный героем джедай-NPC по имени Kreia вновь научит его ощущать и использовать Силу и даже изъявит желание присоединиться к протагонисту на его тернистом пути.

Возвращение светового меча (и параллельное выяснение истинных причин, приведших к его потере) является одним из основных квестов The Sith Lords.

Так что несмотря на свою хлипкость в начале игры (чтобы подчеркнуть ее, дизайнеры Obsidian заставили нас бегать по первой локации в одном лишь нижнем белье!), по мере роста уровня герой сможет вновь овладеть джедайскими способностями и в конечном итоге станет намного мощнее, чем персонаж первой части *KOTOR.* Более того, специально для *The Sith Lords* разработчики Obsidian придумали шесть «престиж-классов» – по три для Темной и Светлой сторон Силы, — позволяющих герою достичь наивысшего ранга в иерархии джедаев или Ситхов (см. врезку «Новые престиж классы»).

Система апгрейда светового меча также стала более сложной и разнообразной, а ассортимент доступных для изучения Force Powers пополнился новыми заклинаниями. Большинство новых Force Powers держатся пока в секрете, но одно заклинание разработчики нам все-таки показали: оно называется Force Sight и позволяет видеть сквозь стены и закрытые двери, а также определять мировоззрение персонажей — темные NPC показываются красным светом, а светлые голубым. Еще дизайнеры Obsidian упомянули







Против горнодобывающих дроидов эффективен прием Power Attack.

о способности Battle Meditation (в оригинальной игре ей обладала Bastila) и темном заклинании Force Rage, наносящем противникам просто чудовищный урон.

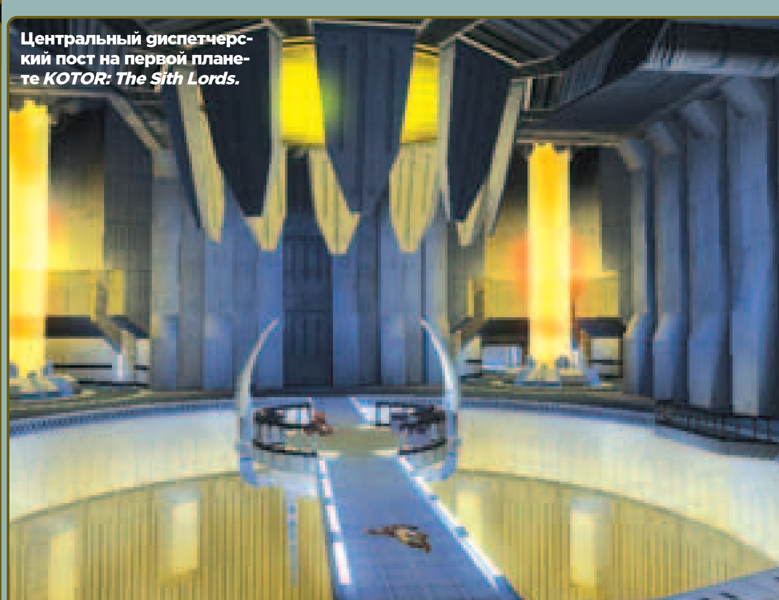
Дружба крепкая не сломается...

Если вы играли в *Knights of the Old Republic,* то помните, что судьба главного героя отнюдь не являлась единственной сюжетной темой этой RPG. В лучших традициях серии *Baldur's Gate* дизайнеры BioWare населили игровой мир KOTOR множеством ярких и запоминающихся NPC, каждый из которых обладал собственной непростой биографией, преследовал в игре свои личные цели, отличался неповторимым характером и владел уникальными умениями — наподобие персонажей классической трилогии *Star Wars.*

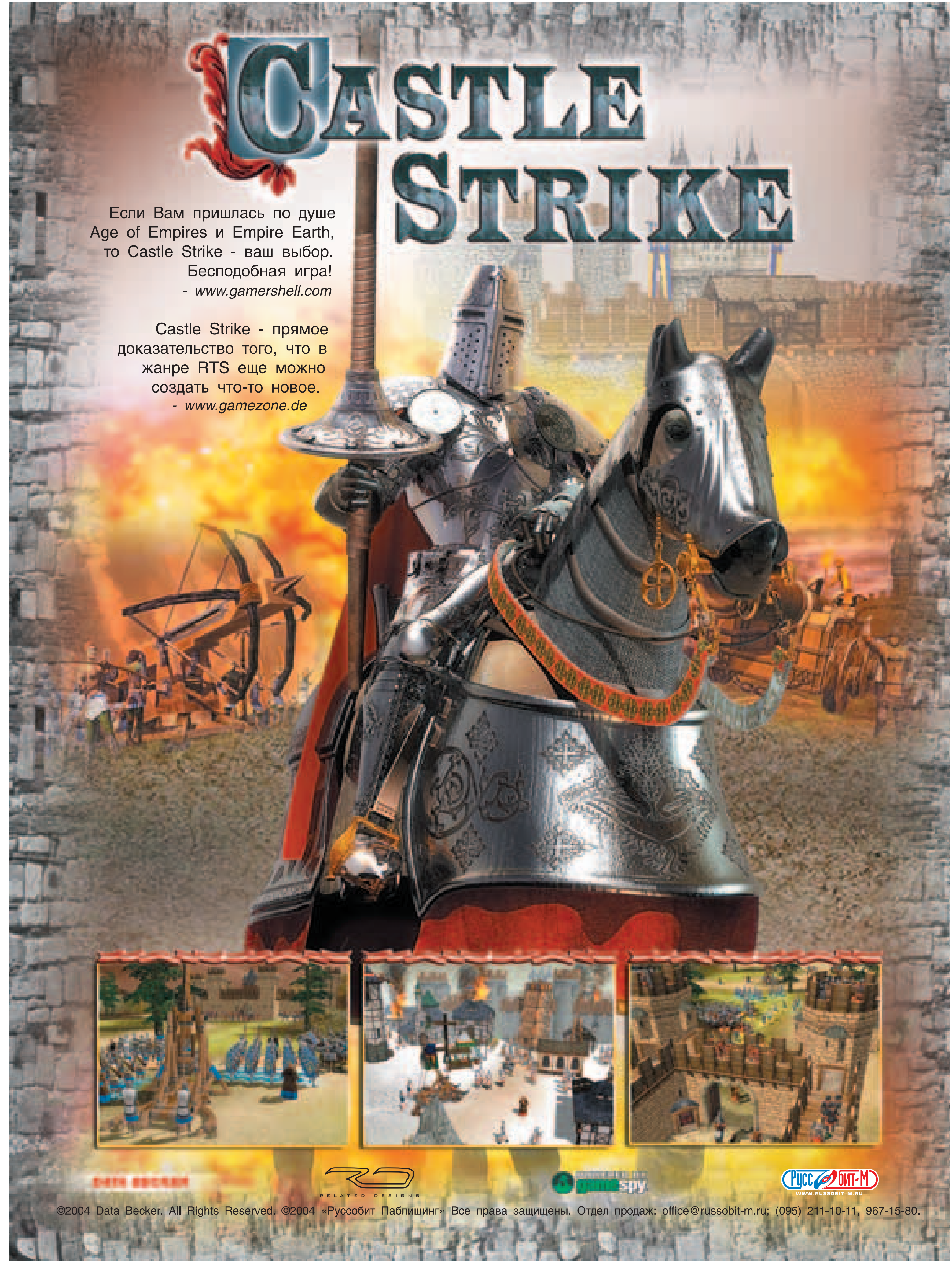
Как я уже говорил, во второй части *KOTOR* мы встретим много старых знакомых, одни из которых смогут вновь стать спутниками героя, а другие сыграют свои эпизодические роли, после чего исчезнут навсегда. В частности, дроид T3-M4, обладатель феноменальных хакерских навыков, встретится нам в самом начале *The Sith Lords* и проведет по первому уровню (читай - туториалу), в конце которого в нашем распоряжении окажется знаменитый Ebon Hawk — космический корабль из оригинальной игры. (Как именно герою второй части удастся заполучить Ebon Hawk — тайна, которую разработчики наотрез отказались раскрывать.) Кроме того, дизайнеры Obsidian заверили нас, что самый колоритный NPC *Knights of the Old Republic* — болтливый дроид HK-47 — тоже непременно вернется, хотя о его роли в The Sith Lords они предпочитают пока не распространяться.

Всего в игре будет 10 персонажей, готовых стать спутниками героя, а размер партии, как и в первой части, будет ограничен тремя членами. Игроки, следующие по светлому или темному пути, смогут брать в попутчики разных NPC, а в некоторых случаях доступность того или иного компаньона будет определяться даже полом протагониста!





Центральный диспетчерский пост на первой планете *KOTOR: The Sith Lords.*

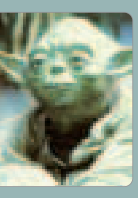


CASTLE STRIKE
Если Вам пришлась по душе Age of Empires и Empire Earth, то Castle Strike - ваш выбор. Бесподобная игра!
- www.gamershell.com
Castle Strike - прямое доказательство того, что в жанре RTS еще можно создать что-то новое.
- www.gamezone.de
RELATED DESIGNS
Pycc бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
©2004 Data Becker. All Rights Reserved. ©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.

НОВЫЕ ПРЕСТИЖ-КЛАССЫ

В *KOTOR: The Sith Lords* герой является джедаем и в самом начале игры ему доступны те же самые три «джедайских» класса, что и в оригинальной игре: Consular, Guardian и Sentinel. Однако во второй части высокоуровневые персонажи смогут освоить т.н. «престиж-классы»; их будет шесть — по три для Светлой и Темной сторон. Вот их список:

СВЕТЛАЯ СТОРОНА



Jedi Master: Светлый аналог класса Sith Lord. Способен воодушевлять компаньонов и последователей на геройские дела, быстрее всех остальных персонажей восстанавливает Force Points. Самый известный представитель — Yoda.

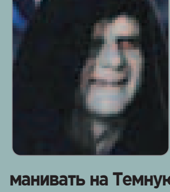


Jedi Watchman: Защитник мира и справедливости — добр, могуч, великолепно владеет как световым мечом, так и заклинаниями Силы. Самый известный представитель — Obi-Wan Kenobi.

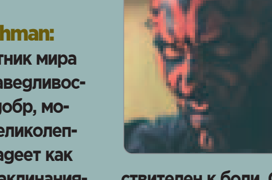


Jedi Weapon Master: Настоящая «боевая машина» — лучше всех умеет отражать выстрелы световым мечом, устойчив к боли, наносит в рукопашном бою максимальный урон. Самый известный представитель — Mace Windu.

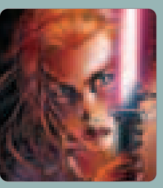
ТЕМНАЯ СТОРОНА



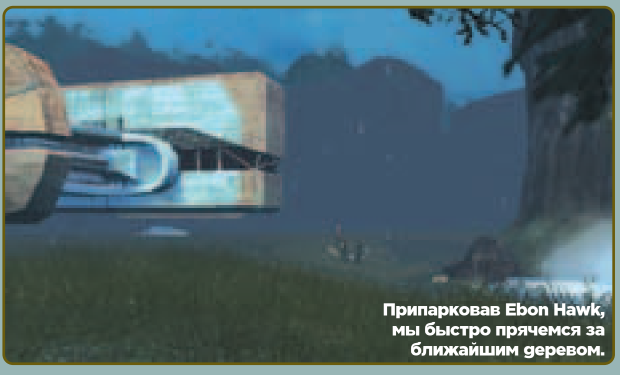
Sith Lord: Убер-злодей, способный деморализовывать оппонентов, подавлять их волю и переманивать на Темную сторону. Самый известный представитель — Emperor Palpatine.



Sith Marauder: Темный воин, владеет всеми видами оружия и заклинаниями Силы, нечувствителен к боли. Самый известный представитель — Darth Maul.



Sith Assassin: Невидимый убийца, мастер пряток и обмана. Специализируется на заклинаниях Силы, связанных с маскировкой, владеет воровскими скиллами. Самый известный представитель — Mara Jade.



Припарковав Ebon Hawk, мы быстро прячемся за ближайшим деревом.

По словам разработчиков, одна из их главных целей — сделать каждого из компаньонов по-настоящему нужным и полезным, чтобы у игрока был стимул задействовать при прохождении их всех. «После выхода *KOTOR* мы поняли, что, несмотря на всю яркость своих характеров, некоторые из потенциальных спутников-NPC были с точки зрения геймплея достаточно бесполезными, — говорит Майк Галло (Mike Gallo), продюсер LucasArts. — И многие люди проходили игру, вообще не поговорив с Canderous и не встретив HK-47, потому что, получив в партию джедая, было просто глупо менять его на кого-либо еще».

«Действительно, - подтверждает Крис Эвеллоун, — джедаи — Bastila, Juhani и Jolee — были намного мощнее других NPC, таких, например, как Zaalbar или Canderous, поэтому никакого резона брать их в партию у игрока не было».

Чтобы исправить это досадное упущение, разработчики *The Sith Lords* приняли ряд важных дизайнерских решений. Во-первых, каждый компаньон теперь будет обладать какой-нибудь архиважной способностью, и в ряде игровых ситуаций не владеющие Силой персонажи будут намного полезнее, чем те же джедаи. Например, похожий на Хана Соло жуликоватый тип по имени Atton Rand, который встретится герою в локации Peragus (горнодобывающая база, расположенная в поле астероидов), будет вообще не подвержен нокауту, а значит, в компании с ним вы будете намного реже любоваться экраном Game Over, чем в сопровождении даже самого крутого джедая.

Во-вторых, дизайнеры приняли решение еще сильнее, чем в первой части, «пространственно разнести» спутников — то есть на разных этапах игры ведущую роль будут играть различные персонажи. «На наш взгляд, такой подход полностью отвечает духу и букве классической трилогии *Star Wars*, — говорит Крис Эвеллоун. — Как вы помните, главные герои там постоянно разлучались, т.к. каждый из них занимался своим делом в одном из уголков галактики. И мы совершенно сознательно используем этот сценар-



Ранний концепт-арт *KOTOR 2*. Мрачное зрелище, не находите?



ный прием в своей игре. Мы хотим насытить сюжет *The Sith Lords* моментами, дающими каждому NPC возможность проявить себя, — чтобы игрок смог по достоинству оценить уникальные способности спутников и их личные качества».

Более того, в процессе исследования пяти планет (каждая из которых состоит из множества разнообразных уровней) вы столкнетесь с субквестами, главную роль в выполнении которых будут играть те или иные компаньоны, временно покидающие главного героя, чтобы исполнить свой долг. «Самое замечательное то, — говорит Крис Эвеллоун, — что при этом спутники зачастую будут узнавать важную информацию, неизвестную протагонисту, и, как правило, они будут держать эту информацию при себе, выжидая подходящий момент для того, чтобы поделиться ею с вами. Таким образом, в лучших традициях классической трилогии вы периодически будете узнавать вещи, полностью меняющие смысл всех предшествующих событий и заставляющие вас заново переосмыслить происходящее».

В-третьих и последних, компаньоны научатся более адекватно реагировать на решения, принимаемые вами в процессе прохождения игры. По словам ведущего разработчика и продюсера Криса Паркера (Chris Parker), одним из важнейших элементов *The Sith Lords* станет возможность влиять на мировоззрение спутников и их склонность к Светлой или Темной Стороне. «Ваши отношения с компаньонами и принимаемые вами решения будут оказывать самое непосредственное воздействие на решения, принимаемые самими компаньонами, — объясняет Крис Паркер. — Некоторые спутники будут настолько трепетно относиться к вам, что если вы начнете склоняться на Темную Сторону, то и они, скорее всего, последуют вашему примеру, — в то время как другие попутчики, не особо любящие героя, поступят с точностью до наоборот».

Подтяжка лица и живота

Наверное, вы обратили внимание на то, что, потратив столько журнальных страниц на рассказ об игре, мы ни слова не сказали ни о новом графическом движке, ни о новой боевой системе, ни о радикально переработанном интерфейсе *The Sith Lords*. И знаете почему? Потому что ничего этого в *KOTOR 2* не будет. Дизайнеры Obsidian следуют мудрому принципу «не нужно чинить то, что пока не сломалось», и в данном случае такой подход оправдан на все сто процентов, ибо гении из BioWare сделали все элементы *Knights of the Old Republic* практически безупречными. Поэтому с технической точки зрения задача Obsidian сводится лишь к чисто косметической полировке движка, интерфейса, баланса и некоторых аспектов геймплея.

Игровая графика обогатится новыми световыми и погодными эффектами, а боевая анимация персонажей станет более сложной и разнообразной, в частности, разработчики хотят, чтобы по мере роста уровня героя его движения менялись, становясь более отточенными, мощными и эффектными.

Кроме того, дизайнеры Obsidian внесли ряд усовершенствований в игровой интерфейс. Одно из наиболее важных нововведений — появление кнопки, позволяющей мгновенно переключаться между различными комбинациями оружия и брони без необходимости ставить игру на паузу и залезать в меню Equip. Авторы надеются таким образом поощрить игроков к экспериментированию с различными сочетаниями оружия и боевых стилей. Кроме того, все получаемые нами сообщения будут теперь заноситься в журнал, для выбора напарников будет выделен отдельный экран, а размер окна, через которое мы смотрим в игровой мир в перерывах между боями, увеличится.

Представители LucasArts обещают, что релизы PC- и Xbox-версий состоятся одновременно – в феврале 2005 года.

В целом же графика останется примерно такой же, какой была в первой части. «С чисто технологической точки зрения *The Sith Lords* практически не будет отличаться от *KOTOR*, – признает Крис Паркер. — Нашим главным приоритетом является новый контент, а не технические навороты. Оригинальная игра была сделана на превосходном движке, и наша задача — по максимуму использовать его возможности».

Доживем до февраля

Разработчики Obsidian Entertainment планируют в основном завершить работы над *The Sith Lords* к концу июня, после чего собираются посвятить целых шесть месяцев тестированию, шлифовке и балансировке игры. Датой выхода пока объявлен февраль 2005 года. Кроме того, представители LucasArts обещают, что на сей раз релизы PC- и Xbox-версий состоятся одновременно.

Конечно, сейчас еще слишком рано делать какие-либо прогнозы по поводу того, станет ли *The Sith Lords* хитом или нет. На данный момент нам лишь известно, что работа над игрой идет полным ходом и что ее разработчики настоящие профессионалы, которым не занимать таланта и вдохновения. Главным результатом нашей поездки в Ирвин стала твердая уверенность в том, что судьба продолжения *Knights of the Old Republic* находится в надежных руках.

И это здорово.







Алексей Афанасьев,
Владимир Макаров

ГЕРОЙ АСФАЛЬТА

ИЗДАТЕЛЬ: **1С** РАЗРАБОТЧИК: **Акелла** ЖАНР: **Action/Racing/Adventure** ДАТА ВЫХОДА: **I квартал 2005**

Байкерский проект номер один вырулил на финишную прямую





Россия не только родина слонов, но, как выяснилось, еще и колыбель самых значимых байкерских игровых проектов в мире. Выяснилось это уже довольно давно, хотя окончательно в этом мы уверились только сейчас. *Axle Rage* — одна из самых амбициозных краснознаменных игроразработок — потихоньку выруливает на финишную прямую и готовится ворваться на майскую *E3* на полной скорости. И уже как нечто, имеющее осязаемую форму, а не как бумажный концепт и разрозненные куски кода.

Креатив как он есть

Сейчас *Axle Rage* дышит огнем, глушит всех ревом моторов и щеголяет пижонской ретро-футуристической эстетикой. Но так было не всегда. Долог и тернист был путь, который прошла игра, чтобы стать такой, какой мы видим ее сейчас. Причем встречавшиеся коллизии таковы, что, пожалуй, ни одна другая российская игра на своем веку ничего подобного не видала.

Тут уместно сказать о том, что *Axle Rage* — проект мультиплатформенный. Разработка ведется как для PC, так и для PlayStation 2. Игровые приставки нас волнуют мало. Но то, что проект непосредственно связан с PS2, сыграло в его становлении драматическую роль. Просто так начать разработку для этой приставки нельзя. Нужно сначала утрясти концепцию проекта с Sony и получить ее одобрение. И это, как вы увидите из дальнейшего рассказа, очень важный момент.

Вообще эволюция *Axle Rage* — история занимательная и местами даже юмористическая. Изначально идея проекта появилась аж в 2001 году. Тогда у команды была мысль сделать игру про жирных волосатых байкеров, которые ездят на чопперах и дерутся цепями, дубинами и всем таким прочим — чуть ли не в духе незабвенного *Road Rash*. Только опять же с поправкой на пропитых ночных, так сказать, волков. После чего в коллективном разуме демиургов загорелось лампочка, сигнализировавшая о том, что неплохо было бы снабдить весь этот пивной рок-н-рольный угар пристойным сюжетом с претензией на кинематографичность, героем типа Макса Пейна и прикрутить экшен от третьего лица, где землю разрешалось бы топтать ножками, а не только колесами байков. На этой ноте разработчики... взяли тайм-аут и пошли делать *«Рыцарей морей»* — «профильный» морской проект.

2002 год ознаменовался усиленной проработкой «байкерского» концепта и лицензированием RenderWare — главного «инструмента» для создания мультиплатформенных игр. Остановились на том, что в игру будет введен некий большой город, где обитают байкеры. А наш родной «рашшн макспейн» ездит на своей двухколесной железке, раздает пинки и зуботычины, а также периодически слезает с мотоконя и шляется по локациям. Все это приправляется полуинтерактивными скриптами и сюжетными вставками. Туда же для комплекту напихали чуть ли не куски могдного stealth action и немного сценарной бредятины. Все это уехало в Sony и в том сыром виде, в котором находилось, было там завернуто и отправлено на доработку. Причем с формулировкой - мол, у вас есть байки, классные фишки, связанные с данным компонентом, и не стоит распыляться. Основное внимание уделяйте, дескать, именно этому аспекту.

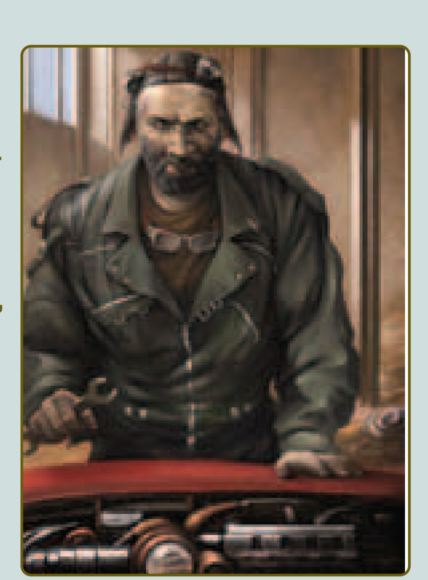




Команде такое развитие событий пришлось по душе, но перспектива «подумать еще» отпугивала. Хотелось сделать еще одну передышку и взяться за каких-нибудь *«Рыцарей морей II»*. Руководству пришлось пресечь упадническкие настроения и прописать личному составу ноопасситы и прочие средства, увеличивающие скорость мыслительного процесса. Результат не заставил себя долго ждать. Окончательно осознав, что приоритетно, а что нет, добры молодцы поняли, что бои на мотоциклах — это наиреальнейшая юник фича, селлинг поинт и вообще. Тогда они еще не понимали, что физика байков — это вообще одна из крупнейших подстав во всем игровом мире и хрен такое

НЕ ОТ БАЛДЫ

Разработчики знают, о чем говорят. Все эти байкерские штучки берутся не с потолка — люди действительно секут фишку. Руководитель проекта (Андрей Белкин, на снимке) например, натуральный мотоциклетных дел энтузиаст. Даже на байк-шоу некоторые награды брал. Так что, несмотря на общий футуризм *Axle Rage*, фантазия создателей основывается на вполне «правильном» базисе.







просто так напрограммируешь. Изготовили систему мотобоя, добавили динамики и драйва, отказались от всяких абстрактных «арен», где разворачивается действо и полностью подключили выступавший поначалу как фон городсказку недетских размеров — ретро-футуристичный Нейлсдэил. К поздней весне 2004 года *Axle Rage* подошел уже в серьезно обновленном виде.

All guns blazing

Сейчас геймплей *Axle Rage* линеен. По одной простой причине — игра должна быть кинематографичной, а это означает, что у нее должен быть мощный, понастоящему убойный сюжет, что не очень сочетается с нелинейностью и свободой действий. Поэтому игра жестко поделена на добрых два десятка миссий. В некоторых из них Аксель будет кататься по городу на мотоцикле, в остальных — перемещаться пешком по закрытым локациям и бить плохих парней по лицу. Сюжет жестко завязан на миро — биокомпьютере, который надо засовывать в себя и мощно через это тащиться. Тут ведь еще дело в том, что субстанция обладает некоторым почти наркотическим эффектом. Собственно, обитатели мира игры в основном используют его именно в таком качестве. Так что использовать миро может не только Аксель, но и все остальные — в первую очередь противники, среди которых вам попадется немалое количество под завязку «накачанных» чудо-препаратом.

Самое интересное, что на каждого отдельно взятого жителя Нейлсдэйла миро действует немного по-разному. Это вполне логично (поскольку физиологические особенности всех людей немного различны), а потому кучи абсолютно идентичных противников ожидать не приходится. Более того, влияние миро даже на самого Акселя по ходу игры будет меняться. Не забывайте, это не какой-нибудь кокс, а компьютер на нанотехнологиях, которым Акселю только предстоит научиться пользоваться. Поэтому на начальных этапах игры режим миро (миро-овердрайв, дарующий совершенно феноменальные спецспособности) будет включаться в совершенно неожиданных местах, и только к середине-концу игры вы сможете переходить в этот режим и выходить из него тогда, когда это будет нужно вам. И не забывайте, что для длительного действия миро вам придется время от времени пополнять запасы препарата — если концентрация «наркотика» в организме главного героя окажется ниже определенного уровня, перейти в овердрайв не получится. О происхождении миро ничего неизвестно даже самому Акселю — на протяжении игры он будет искать концы, выходя на его производителей и изобретателей.

Все в игре посвящено достижению уже не раз упомянутого эффекта кинематографичности. Приняв миро, Аксель начинает видеть мир по-другому. Во время боев, особенно во время падений; во время исполнения критических или просто наиболее красивых ударов камера показывает происходящее с наиболее выгодного драматического ракурса. Короче говоря, на недостаток зрелищности жалоб поступать не должно.

Связанные одной резинкой

Как и во всех остальных играх от «Акеллы», геймплей *Axle Rage* можно условно поделить на две части. Только в данном случае не на «морскую» и «наземную», а на «наземную» и «мотоциклетную». Причем физика байка проработана очень серьезно. Можно маневрировать, используя собственный вес, ставить мотоцикл как на заднее, так и на переднее колесо, а также пользоваться задним и передним тормозом. Один из важнейших элементов управления мотоциклом — так называемый «полицейский разворот». Важен он потому, что одна из характерных особенностей мотоциклетного режима — широкие городские пространства, предполагающие большое количество маневров как со стороны игрока, так и со стороны противников.

Мотобой без сомнения порадует всех любителей *Road Rash*. Не в последнюю очередь заимствованной фишкой с отталкиванием противника ногой. Фича, прямо скажем, полезная — на ней можно построить целую тактику, поскольку чем дольше игрок держит нажатой соответствующую клавишу, тем сильнее Аксель бьет ногой по корпусу вражеского байка. Бить супостатов руками, цепями и дубинками, разумеется, тоже можно и нужно.

Но тут есть один тонкий момент, на который команда разработчиков нашла толстое решение. Момент этот связан с синхронизацией скорости. Согласитесь, скрупулезно подстраиваться под скорость мотоцикла какого-нибудь негодяя вместо того чтобы решать, цепью или дубиной лучше всего зарядить ему по башке — не самое приятное занятие. Но выход найден — скорости мотоциклов, участвующих в бое, синхронизируются автоматически. Мотоциклы как бы связаны невидимым резиновым изделием и едут с примерно равной скоростью — впрочем, ничто не мешает вам вывернуть ручку газа до упора и избежать драки, оставив противника далеко позади. Игрок, грубо говоря, не парится.

Отдельно стоит сказать про мотоцикл Акселя. Это чудо техники смастерил в своем гараже штатный механик банды No Dice, в которой наш герой и состоит. Несмотря на то, что этот байкерский клан, прямо скажем, нефонтанистый, механик у него толковый. Он и соорудил для своего лидера двухколесного монстра — быстрого и практически неразрушимого. Со временем чудо байкерской техники можно оборудовать нитро-ускорителем и кучей всевозможных примочек, получив на выходе нечто вроде портативного танка.

В *Axle Rage* игрок сможет использовать не только свой супермотоцикл, но и средства передвижения неприятеля. Сбросив члена враждебной банды с его байка, Аксель может забраться на отвоеванный трофей, устроиться поудобнее в седле и помчаться дальше навстречу ветру. Разумеется, вражеские мотоциклы заметно хилее, чем наш агрегат, но по сюжету игры порой придется ездить на чем попало — так уж задумали разработчики. Планируется вставить в игру возможность покататься на автомобилях, велосипедах и самокатах, но пока такая фича под вопросом. Мы же со своей стороны столь широкие возможности только приветствуем.

Урной по лбу

Реализация драки также преподнесла разработчикам массу проблем. Драки переделывались как минимум пять раз. Все создавалось в расчете на максимальную простоту и доступность. В конце концов задача была достигнута, и теперь даже разработчики могут успешно драться в собственной игре, более того — им этот процесс даже нравится.

Главная фишка *Axle Rage* — контентные атаки по разным направлениям. Это выражение, об истинном значении которого не догадывается абсолютно никто, применительно к *Axle Rage* означает, что при нажатии одной и той же клавиши Аксель будет действовать по-разному — в зависимости от того, где находится представитель недружественной бандитской группировки. Приведем простой пример. Если бандит стоит прямо перед нашим героем, Аксель зарядит ему прямо в кочан, если стоит за его спиной — с разворота двинет ему пяткой в ухо. Ну а если противник находится сбоку — саданет локтем по роже. Все это сделано для того, чтобы пользователь смог усидеть перед экраном в течение всей игры и не особенно запутаться в хитросплетениях боевой системы. Для тех же, кому нужны навороты, существуют комбо-удары. Учиться им Аксель будет на протяжении всей игры — что на самом деле довольно странно, поскольку Аксель начинает игру уже довольно взрослым пацаном, а потому драться он по идее уже должен уметь. С другой стороны, если Ю Судзуки в своей *Shenmue* сказал, что подобные фичи нужно реализовывать именно таким образом — значит, именно так их и нужно реализовывать. Заметим, что самые брутальные комбо в игре станут доступны, разумеется, в режиме обожрачки миро. Аксель сможет разбрасывать супостатов как сопливых щенков — конечно, кроме тех, кто использует «наркотик будущего».

Кроме того, Аксель умеет уворачиваться от ударов и блокировать их. Причем блок не пассивный, типа *Mortal Kombat*, а, простите, активный. Типа айкидошного разворота, который не только блокирует удар, но и слегка отбрасы-

ГВОЗДЕГРАД ГОРОД НАШЕЙ МЕЧТЫ!

Место действия *Axle Rage* — постапокалиптический Нейлсдэйл. Вымышленный город западного типа, расположенный на искусственной платформе в заливе. Во многом из-за наличия в игре мегаполиса критики предпочитают сравнивать *Axle Rage* с *Grand Theft Auto*. Что, надо сказать, не лишено оснований. Но ни в коем случае не является стопроцентной аналогией. Сами разработчики признают, что тут, скорее, уместно сравнивать игру с приставочным The Getaway. То есть большой город присутствует, но на откуп мегаполис вам никто не даст — структура *Axle Rage* помиссионная, без особого фрирайда. Впрочем, нет. Фрирайд, вероятно, будет, но как отдельный режим. Там на красоты Нейлсдейла можно насмотреться в полном объеме.

вает противника назад, оставляя Акселю пространство для контратаки. Для тех же, кто не хочет марать руки, существуют многочисленные виды оружия. По заверениям разработчиков, главный герой сможет использовать огромный арсенал — начиная от ножей, цепей, бейсбольных бит и заканчивая катанами. Будут и волыны — пистолеты, шотганы, автоматы, пулеметы. Но в ограниченных количествах — огнестрельное оружие в Нейлсдэйле не так чтобы уж очень законно. На месте и некоторая боевая интерактивность — в качестве оружия можно юзать предметы обихода, такие как бочки, ящики, стулья, урны, бутылки, вилки, ложки и даже подсвечники. Ну, насчет последних трех пунктов мы вам чуток наврали, но, надеемся, вы не в обиде.

Несмотря на то, что Аксель, бесспорно, невероятно крут, поединки с идеологическими противниками не превратятся в избиение малолетних. Негодники активно пользуют искусственный интеллект и даже способны на коллективные действия. То есть гады не погнушаются навалиться со всех сторон — предпочитая наименее защищенные. Соответственно предусмотрена такая фишка — один-два противника смогут держать главного героя, в то время как остальные будут заниматься с ним черти чем.

В отрыв

Для того чтобы яснее представить себе, что нас ждет, нужно уделить внимание еще одному немаловажному моменту. Помимо драматизма, костоломства и скоростных погонь, *Axle Rage* готов предложить некоторую степень разухабистости. Прикинув, что рейтинг Mature игре обеспечен, разработчики решили себя особенно не ограничивать и добавить отвязности. До непревзойденных высот *Manhunt* дело, впрочем, вряд ли дойдет. Мы, разумеется, предложили ребятам включить в игру такое безотказное оружие как полиэтиленовые пакеты, но они, честно говоря, отреагировали как-то вяло. Зато обещали, что и без них уровень насилия окажется вполне высоким. Никто не будет стыдливо прятать за ширмой и публику, использующую наркотики. Секс и различные сексуальные извращения в мире *Axle Rage* тоже есть — чай не Советский Союз. Допускаются и некоторые фривольности. Например, перед нами чуть ли не первая компьютерная игра во вселенной, где разрешено хлопать девушек по филейным частям тела. Не обойдется дело и без всяких сальных шуточек. Вроде банды байкеров Broken Hearts (выбор редакции, между прочим!) — крепких бородатых парней в коже, знающих толк в настоящей мужской дружбе.

Всю эту красоту во вполне себе играбельном виде «Акелла» собирается представить на *E3*. Будет нормальная, причем не технологическая, а реальная демо-версия — фактически несколько первых миссий. Основная часть трудностей, связанных с таким непростым проектом сейчас позади, и команда уже целенаправленно занимается сборкой игры и подробной проработкой конкретных этапов. В конце года *Axle Rage* железно появится на PlayStation 2. А на начало года следующего запланирован PC-релиз. Эта версия, кстати, будет выгодно отличаться от приставочной во всем, что касается визуальной части — разрешение побольше, текстурки побогаче, освещение поприятнее. Тогда и оторвемся по полной.











COMPUTER GAMING WORLD ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ПЕРЕОЦЕНЕННЫЕ/НЕДООЦЕНЕННЫЕ ИГРЫ

ХИТ-ПАРАД ЯВЛЕНИЙ ИГРОВОГО МИРА ПО СОСТОЯНИЮ НА 2004 ГОД

ОБЪЕКТИВНЫЙ ВЗГЛЯД НА БАНАЛЬНОСТИ, СТЕРЕОТИПЫ И ЗАБЛУЖДЕНИЯ, ГОСПОДСТВУЮЩИЕ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

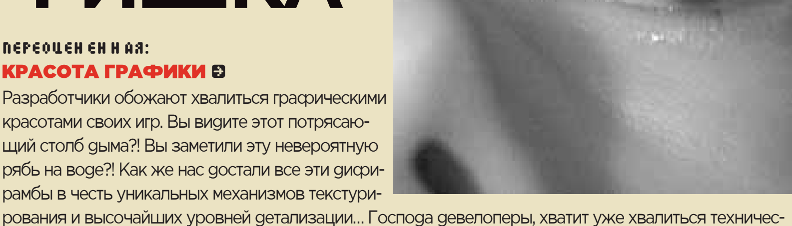
Как там говорится в пословице? «Что русскому хорошо, то немцу смерть», не так ли? Но поскольку мы с вами — геймеры, мы ее несколько перефразируем: «Что одному *Doom*, то другому *Daikatana*». Да, пожалуй, так звучит гораздо лучше. Сядьте поудобнее, налейте себе чего-нибудь, расслабьтесь и приготовьтесь наслаждаться — сейчас мы проведем безжалостный анализ собственной необъективности. Будет весело, можете не сомневаться.

ИЛЛЮСТРАЦИИ: ТЭВИС КОБУРН



САМАЯ ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ/НЕДООЦЕНЕННАЯ

ИГРОВАЯ ФИШКА



ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ: КРАСОТА ГРАФИКИ

Разработчики обожают хвалиться графическими красотами своих игр. Вы видите этот потрясающий столб дыма?! Вы заметили эту невероятную рябь на воде?! Как же нас достали все эти дифирамбы в честь уникальных механизмов текстурирования и высочайших уровней детализации... Господа девелоперы, хватит уже хвалиться техническими демками, покажите-ка нам лучше сами игры!

НЕДООЦЕНЕННАЯ: УРОВЕНЬ AI

Мы играем в игры, чтобы хоть немного отдохнуть от реального мира. И нас злит, когда игровые персонажи ведут себя как слабоумные дебилы. Например, в Deus Ex: Invisible War, когда вы грабите прохожего, он лишь беспомощно оглядывается по сторонам и пытается понять, откуда идет этот странный шум. Вылитый Даррен Глэдстоун, когда его стукнешь сзади чем-нибудь по голове: он тоже начинает с глупым видом вертеться, не понимая, что же с ним, собственно, произошло.

САМЫЙ ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ/НЕДООЦЕНЕННЫЙ

ГЕРОЙ

ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: DUKE NUKEM

Этот туповатый крашеный блондин умудряется до сих пор периодически мелькать на страницах игровых изданий. Хотя по большому счету его главное достоинство — остроумные реплики, содранные из фильмов серии *Evil Dead*.

НЕДООЦЕНЕННЫЙ: ROGER WILCO

Куда исчезли по-настоящему смешные игры? Похоже, они просто вымерли как динозавры. Где ты, Роджер Вилко, скромный космический уборщик из Space Quest, обладатель неподражаемого чувства юмора? По сравнению с тобой Дюк — бездарный пошляк!

САМОЕ ПЕРЕОЦЕНЕННОЕ/НЕДООЦЕНЕННОЕ

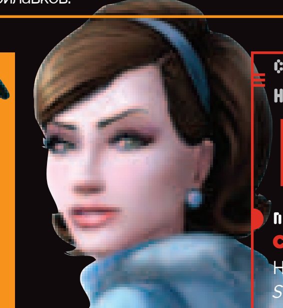
ВРЕМЯ РЕЛИЗОВ

ПЕРЕОЦЕНЕННОЕ: ЗИМА

Все разработчики стремятся во что бы то ни стало выпустить свои забагованные, наполовину готовые продукты к рождественскому буму — из-за этого действительно хорошие игрушки просто теряются среди всевозможного отстоя, что произошло, к примеру, с *Beyond Good & Evil*. Как это несправедливо...

НЕДООЦЕНЕННОЕ: ЛЕТО

Почему разработчики не любят выпускать свои творения летом? А ведь выйди PC-версия KOTOR одновременно с Xbox-вариантом (т.е. в июне), благодарные геймеры просто смели бы ее с прилавков.



САМАЯ ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ/НЕДООЦЕНЕННАЯ

ИГРОВАЯ КОМПАНИЯ

ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ: GEARBOX

Как эти люди умудряются запудривать мозги издателям, вновь и вновь поручающим им разработку различных проектов? Может, они их шантажируют? А как еще можно объяснить то, что после ужасного шутера *007: NightFire* и откровенно халтурной PC-версии Halo дизайнеры Gearbox по-прежнему завалены работой?

НЕДООЦЕНЕННАЯ: MONOLITH

Почему самой известной вашингтонской компанией до сих пор считается Microsoft? Ведь расположенная в том же городе студия Monolith является создателем наиболее интересных и оригинальных экшенов последних лет — *No One Lives Forever*, *No One Lives Forever 2* и *Tron 2.0*. А еще дизайнеры Monolith занимаются разработкой The Matrix Online, и мы не сомневаемся, что эта MMORPG будет намного интереснее двух последних фильмов про *«Матрицу»*.

САМЫЙ ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ/НЕДООЦЕНЕННЫЙ

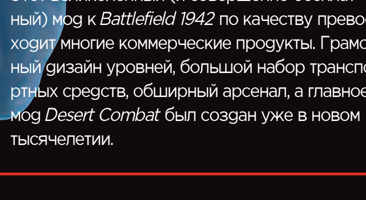
МОД

ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: COUNTER-STRIKE

Не кажется ли вам, что шумихе вокруг *Counter-Strike* давно пора бы затихнуть? Не кажется ли вам странным, что мод к игре шестилетней давности до сих пор используется для проведения международных соревнований? Будем надеяться, что эта парадоксальная ситуация изменится после выхода *Half-Life 2*...

НЕДООЦЕНЕННЫЙ: DESERT COMBAT

Этот великолепный (и совершенно бесплатный) мод к *Battlefield 1942* по качеству превосходит многие коммерческие продукты. Грамотный дизайн уровней, большой набор транспортных средств, обширный арсенал, а главное — мод *Desert Combat* был создан уже в новом тысячелетии.






САМАЯ ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ/НЕДООЦЕНЕННАЯ

ЖУЛЬНИЧЕСКАЯ ТАКТИКА В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ

ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ: **КЕМПЕРСТВО**
«CAMPER! y00 sux0rs!» Сколько раз мы читали подобные сообщения в разгар онлайновых побоищ... Хватит. Надоело! За прошедшие годы многопользовательские игры сильно изменились, и кемперство давно уже перестало играть в них ту роль, что играло на заре эпохи Deathmatch. А если ты точно знаешь, где засел чертов кемпер, — просто убей его и нечего ругаться и жаловаться. Будь мужчиной!

НЕДООЦЕНЕННАЯ: **ВОРОВСТВО ФРАГОВ**
Вы вышибли из противника почти все хит-пойнты и собираетесь нанести последний решающий удар, как вдруг откуда ни возьмись появляется какой-то мерзавец и добивает вашу жертву. После чего стреляет в вас... ПРОКЛЯТЬЕ!!! И почему только в современных шутерах нет дополнительного счетчика фрагов для «почти убитых» врагов? Равно как и санкций для подонков, ворующих чужую добычу!..

САМАЯ ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ/НЕДООЦЕНЕННАЯ

ПРОБЛЕМА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ:
НАСИЛИЕ В ИГРАХ

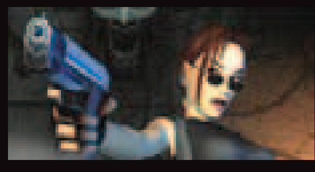


Нам очень не хотелось бы в очередной раз возвращаться к этой теме на страницах журнала. Она себя исчерпала. Т.н. «проблема насилия в играх» с самого начала была мыльным пузырем, раздутым недобросовестными журналистами и политиками. Конечно, некоторым игровым разработчикам не помешало бы иметь чуть больше благоразумия, вкуса и чувства меры, но в любом случае взваливать на игры все болезни современного общества — путь бессмысленный и порочный, а главное — уводящий нас от истинной причины социальных бед — неправильного воспитания детей в семьях.

НЕДООЦЕНЕННАЯ: **ПИРАТСТВО**
Знаете, что на самом деле губит игровую индустрию? Вовсе не нападки со стороны неграмотных политиканов или сумасшедших мамаш! А постоянно растущий и развивающийся нелегальный рынок, основанный на воровстве и незаконном распространении программного кода. Народ, игровые разработчики вкалывают как проклятые, чтобы доставить нам радость. Не надо гадить им на голову! Покупайте лицензионные игры. Если разработчики не будут получать деньги за свою работу, они ее бросят, и что нам всем тогда делать? Давайте вместе спасем игровой мир!

САМАЯ ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ/НЕДООЦЕНЕННАЯ

ИГРА ИЗ «ЗАЛА СЛАВЫ» CGW



ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ: **TOMB RAIDER**
Сейчас, оглядываясь назад, мы вновь и вновь задаем себе вопрос: неужели все дело было лишь в сиськах Лары?! Но ведь они были такие большие, такие полигональные... они так волновали нас! Все, ни слова больше!..

НЕДООЦЕНЕННАЯ:
CRUSADER: NO REMORSE
Объективно *Crusader: No Remorse* — один из лучших экшенов за всю историю PC-игр. А его изометрическая перспектива и разрушаемые уровни стали для своего времени поистине революционными открытиями. Как бы мы хотели, чтобы кто-нибудь сделал римейк этой классической игры с использованием современных технологий!..

САМЫЙ ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ/НЕДООЦЕНЕННЫЙ

СТЕРЕОТИП ГЕЙМЕРА



ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: **ХЛЮПИК, ЖИВУЩИЙ В ПОДВАЛЕ**
Как выяснилось, далеко не все геймеры живут в подвалах родительских домов, питаясь исключительно чипсами и месяцами не меняя носки. Многие любители игр работают программистами и зарабатывают достаточно денег, чтобы покупать себе роскошные особняки и украшать их доспехами, мечами и плащами +3.

НЕДООЦЕНЕННЫЙ:
ЖЕНЩИНА ЗА 40, ИГРАЮЩАЯ В ОНЛАЙНЕ
Как показали последние социологические исследования, женщины старше 40 лет являются самой быстрорастущей категорией PC-геймеров. Дамы подсаживаются на *Yahoo Backgammon*, на *Zuma* от PopCap, на *The Sims*, на онлайновые RPG. Браво, прекрасные леди, мы салютуем вам! И ждем ваших фотографий...



САМЫЙ ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ/НЕДООЦЕНЕННЫЙ

СЮЖЕТ

ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: HALO
Master Chief. Планета в форме кольца. Космические десантники... Нам обещали эпическую сагу о выживании человечества, а подсунули очередную беготню со стрельбой по однообразным уровням. Скучища.

НЕДООЦЕНЕННЫЙ: ANACHRONOX
Сюжет *Anachronox* — потрясающе увлекательная и остроумная космическая сказка, а персонажи игры — детектив-неудачник, хамоватый робот и вонючий коротышка — великолепные пародии на игровые и киношные клише. У Anachronox должно было быть продолжение, но увы...

САМАЯ ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ/НЕДООЦЕНЕННАЯ

ПЛОХАЯ ИГРА

ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ: DAIKATANA
Можно сколько угодно ругать дурацких робо-лягушек, скучные уровни, несбалансированное оружие и многочисленные переносы сроков выхода этой игры — но релизная версия *Daikatana* хотя бы РАБОТАЛА. И если бы не «антизвездный» имидж Джона «Suck It Down» Ромеро и не вселенские амбиции молодой тогда еще студии Ion Storm, *Daikatana* осталась бы в нашей памяти всего лишь как очередной «невыразительный шутер», а отнюдь не как «воплощение всех мыслимых и немыслимых грехов».

НЕДООЦЕНЕННАЯ: TRESPASSER
Возможно, во всем был виноват физический движок Sponge World? Или индикатор здоровья, выполненный в виде татуировки-сердечка и постоянно вынуждавший нас смотреть вниз, на колышущийся бюст героини? Или же все дело было в жутком торможении: один кадр — одна жизнь? Или в проклятых ящиках? Сейчас уже трудно сказать наверняка, но одно мы знаем точно: *Trespasser* — самая кошмарная и халтурная игра всех времен и народов. Мрак.

САМАЯ ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ/НЕДООЦЕНЕННАЯ

ИГРА (ПО РЕЙТИНГУ CGW)

ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ: BLACK & WHITE
При первом знакомстве с *B&W* мы были наповал сражены качеством графики и ужимками существ. Это был единственный случай за всю историю журнала, когда мы опубликовали обзор игры, которую не успели пройти до конца, – и вот вам результат: наши первые ошибочные впечатления привели к тому, что довольно средняя стратегия получила в *CGW* совершенно незаслуженный 5-звездочный рейтинг. Обязуемся не повторять подобных ошибок в будущем.

НЕДООЦЕНЕННАЯ: BALDUR'S GATE
Фигурально выражаясь, автор обзора *Baldur's Gate* «не разглядел леса за деревьями». Он не оценил то, насколько творчески разработчики BioWare использовали *D&D*-лицензию, насколько качественно они воссоздали Побережье Меча, насколько бережно отнеслись к настольному оригиналу... Зато рецензент обвинил авторов игры в том, что ее сюжет был позаимствован из популярного модуля начала 80-х годов. В результате в журнале был напечатан откровенно ругательный 4-звездочный обзор. Каемся.

САМЫЙ ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ/НЕДООЦЕНЕННЫЙ

ИГРОВОЙ ЖАНР

ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: MMORPGS
В течение ряда лет MMORPG считались «последним писком игровой моды». Но, как выяснилось, они только поначалу кажутся классными, а затем начинают требовать от вас слишком многого (времени, денег, сил), давая слишком мало взамен. В общем, жизнь показала, что расставание с очередной MMORPG всегда приносит намного больше радости, чем знакомство с ней...

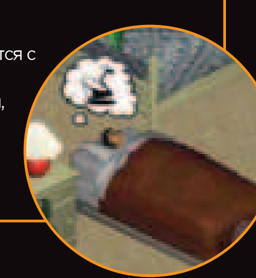
НЕДООЦЕНЕННЫЙ: PUZZLE GAMES
На вид невзрачные и безобидные, игры-головоломки способны с легкостью разрушить ваш тщательно спланированный рабочий день, а ночью лишить столь необходимого сна. Они покоряют вас своей простотой и доступностью, превращая короткий перерыв в работе в многочасовую игровую сессию. Паззлы — страшная сила!

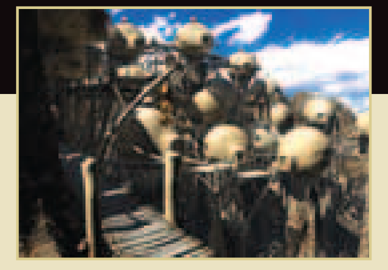
САМЫЙ ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ/НЕДООЦЕНЕННЫЙ

ПОБОЧНЫЙ ЭФФЕКТ ОТ ИГР

ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: БЕССОННЫЕ НОЧИ
Спору нет, мы до глубокой ночи (а порой и до утра) засиживались за *Half-Life, X-Com, Baldur's Gate* и *Battlefield 1942*. Но ведь во всем мире множество людей не спят ночами из-за того, что смотрят по телевизору всякую муть. Или слушают музыку. Или перемывают косточки знакомым. Бессонные ночи за любимым занятием — неизбежное зло в жизни геймеров... и всего остального человечества.

НЕДООЦЕНЕННЫЙ: НАВЯЗЧИВЫЕ МЫСЛИ ОБ ИГРЕ
Так бывает сплошь и рядом: ты выключаешь игру, но мысли твои остаются с ней, и ты не можешь думать ни о чем другом. Хуже всего в этом смысле представители жанра Puzzle — мы быстро теряем счет бессонным ночам, когда часами лежим в постели, не в силах заснуть, поскольку перед глазами у нас маршируют бесконечные лемминги или падают буквы из *Bookworm*. А когда игра начинает преследовать вас даже во сне, это верный знак того, что вы стали настоящим геймером!





САМАЯ ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ/НЕДООЦЕНЕННАЯ

ЭПОХАЛЬНАЯ ИГРА

ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ: MYST

В свое время первый *Myst* казался нам феноменально красивым, и его выход действительно стал переломным моментом в истории компьютерных игр. Достаточно сказать, что из-за него миллионы геймеров купили себе приводы CD-ROM. Но если оценивать воздействие *Myst* на эволюцию жанра Adventure, то никаких положительных эффектов мы не увидим, скорее наоборот: игра породила множество скучных, тяжеловесных, сверхсерьезных клонов, сгубивших в конечном итоге жанр квестов.

НЕДООЦЕНЕННАЯ: MYTH

Мало кто помнит, что задолго до *Halo* разработчики Bungie создали гениальную игру *Myth* — ПЕРВЫЙ успешный опыт трехмерной тактической стратегии в реальном времени. Потрясающий (для того времени) 3D-движок позволял вращать, приближать/ удалять и поднимать/ опускать камеру, земля покрывалась лужами крови, засевшие на холме лучники имели преимущество над находящимися внизу противниками... Игра была целиком и полностью посвящена филигранным тактическим битвам, в ней не было ни строительства, ни сбора ресурсов — весьма смелый по тем временам шаг. А по интересности геймплея *Myth* до сих пор может дать фору любой современной тактической RTS.

САМЫЙ ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ/НЕДООЦЕНЕННЫЙ

ГРАФИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ



ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: ВОДНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Безусловно, вода в *Morrowind, Far Cry* и еще в паре десятков игр выглядит очень красиво и реалистично — но какое, спрашивается, влияние она оказывает на геймплей? Ровным счетом никакого. Считается, что она помогает авторам создать достоверный игровой мир. Но ведь после того как улягутся первые восторги, мы перестаем обращать на воду какое-либо внимание, воспринимая ее как данность — точно так же, как и в реальной жизни.

НЕДООЦЕНЕННЫЙ: ЭФФЕКТЫ ДЕЗОРИЕНТАЦИИ

Это наименее красивые и зрелищные эффекты, но по своему воздействию на психику они дадут сто очков вперед всем остальным графическим фишкам. Размазанные монохромные образы, неожиданно появляющиеся в разгар боя, непонятно откуда идущие глухие звуки, странные, как будто пьяные движения камеры при контузии героя в *Call of Duty* и *Far Cry* — все эти дизайнерские приемы вызывают головокружение, учащенное сердцебиение и заставляют на какое-то время поверить, что ты ДЕЙСТВИТЕЛЬНО находишься на поле боя.

САМАЯ ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ/НЕДООЦЕНЕННАЯ

ХОРОШАЯ ИГРА

ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ: GTA: VICE CITY

GTA3 была поистине революционной игрой, и яростные нападки средств массовой информации, разгневанных обилием насилия в ней, лишь способствовали росту ее популярности. А вот продолжение *Vice City*, не несущее в себе практически ничего принципиально нового, выехало исключительно на популярности своего предшественника. Мы не хотим сказать, что *Vice City* — плохая игра, просто ее достоинства оказались сильно преувеличенными.

НЕДООЦЕНЕННАЯ: SYSTEM SHOCK 2

Почетный член *Зала Славы CGW*, одна из немногих игр, достойных титула «культовой классики». По жанру *System Shock 2* — это RPG с видом от первого лица, а по сути — идеальное воплощение идей фантастического киберпанка. Увы, игра так и не смогла приблизиться по популярности к другому проекту студии Looking Glass — стелс-экшену *Thief*, на движке которого она была сделана.

САМЫЙ ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ/НЕДООЦЕНЕННЫЙ

КЛАСС В RPG

ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: MAGE

Спору нет, волшебники умеют швыряться файерболами и кастовать другие заклинания массового поражения. И все идет хорошо — до тех пор, пока кто-нибудь из врагов не чихнет на них. Парадоксально, но маги, способные наносить противникам огромный урон, сами при этом совершенно не могут держать удар. Хлюпики в общем.

НЕДООЦЕНЕННЫЙ: CLERIC

Когда у мускулистых файтеров заканчиваются лечебные зелья, спасти ситуацию может только клирик. А для магов, валящихся с ног от любого щелчка, наличие в партии лекаря — вопрос жизни и смерти в самом прямом смысле этого слова.

САМАЯ ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ/НЕДООЦЕНЕННАЯ

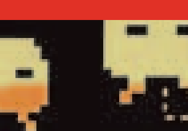
ПРОФЕССИЯ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ: ИГРОВОЙ ДИЗАЙНЕР

Общеизвестно, что хитовые игры появляются на свет благодаря талантливым дизайнерам, а также благодаря талантливым художникам, программистам и бета-тестерам. Непонятно, однако, почему именно игровым дизайнерам всегда достается львиная доля славы в случае успеха, а множество других людей, принимавших участие в работе над игрой, остаются в тени.

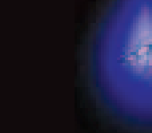
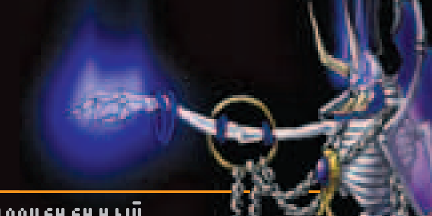
НЕДООЦЕНЕННАЯ: ТЕСТЕР

Тестеры не получают и малой толики заслуженного ими признания. А ведь профессия тестера очень тяжела и ответственна — эти люди проводят бессчетные часы, «играя» в сырые, недоделанные продукты и скрупулезно вылавливая из них баги. Если бы не бета-тестеры, то релизные версии всех игр были бы такими же глючными и забагованными, как MMORPG в день запуска.







САМЫЙ ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ/НЕДООЦЕНЕННЫЙ

ГЕРОЙ В WARCRAFT III

ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: PRIESTESS OF THE MOON

Разведка и бонус к дистанционной атаке делают Priestess of the Moon вполне практичным выбором, но, взяв ее, вы четко и недвусмысленно сообщаете противникам план своего стратегического развития.

НЕДООЦЕНЕННЫЙ: LICH

Всего два ключевых слова: Frost Nova. Обеспечьте Личу безопасность, прокачайте его — и врагам крышка.

САМЫЙ ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ/НЕДООЦЕНЕННЫЙ

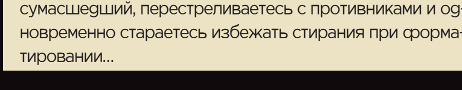
ИГРОВОЙ УРОВЕНЬ

ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: MOH: ALLIED ASSAULT—OMAHA BEACH

Война – это ад, и уровень Omaha Beach получил несколько лет назад кучу наград именно за реалистичное воссоздание ужасов Второй мировой. Но сейчас-то мы понимаем, что его главным и единственным достоинством были многочисленные скрипты, на которых строилась вся режиссура...

НЕДООЦЕНЕННЫЙ: TRON 2.0 — REFORMATTING LEVEL

Никогда еще форматирование жесткого диска не было таким красивым и волнующим зрелищем! Даже если бы у Tron 2.0 не было никаких других достоинств, игру все равно стоило бы пройти из-за одного лишь уровня Reformatting. Только представьте себе: вы носитесь как сумасшедший, перестреливаетесь с противниками и одновременно стараетесь избежать стирания при форматировании...



САМЫЙ ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ/НЕДООЦЕНЕННЫЙ

СПОСОБ ПОЛУЧЕНИЯ XP

ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: УНИЧТОЖЕНИЕ МОНСТРОВ

Повышать уровень, убивая тупых монстров, — самое тоскливое занятие на свете. К тому же оно не имеет ничего общего с реальной жизнью — разве вы станете сильнее (или умнее), убив крысу?

НЕДООЦЕНЕННЫЙ: СЮЖЕТНЫЕ КВЕСТЫ

Нелегкие моральные дилеммы и головоломные паззлы — вот главные источники XP для настоящего RPG-шника, т.к. они позволяют гармонично совместить приятное (отыгрыш роли) с полезным (с прокачкой героя). Кроме того, квесты и разговоры дают возможность передохнуть и расслабиться в промежутках между многочасовыми сеансами шинковки респавнящихся монстров.

САМЫЙ ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ/НЕДООЦЕНЕННЫЙ

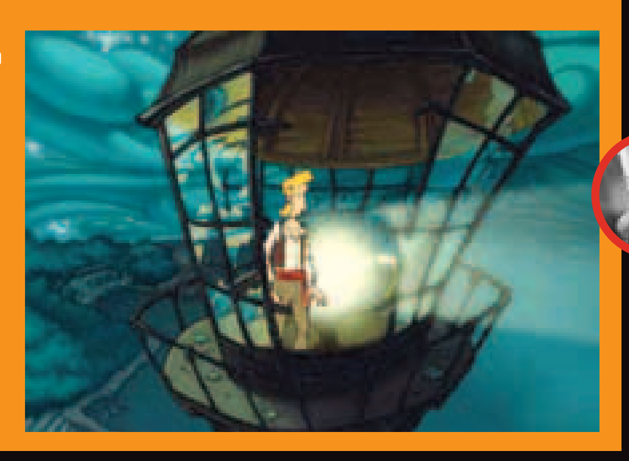
КВЕСТ ОТ LUCASARTS

ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Выглядит игра красиво, спору нет, но... чего-то в ней все-таки не хватает.

НЕДООЦЕНЕННЫЙ: ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

Журналист бульварной газетенки борется с инопланетянами, пытающимися завоевать Землю... Разве это не круто?



РАЗНОЕ

НАПИТКИ, УПОТРЕБЛЯЕМЫЕ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ
ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ТОНИК
НЕДООЦЕНЕННЫЙ: ПИВО

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ FPS
ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: CTF
UNDERRATED: DEATHMATCH

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ В ИГРАХ
ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: HARD
НЕДООЦЕНЕННЫЙ: EASY

РУБРИКА CGW
ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ: GREENSPEAK
НЕДООЦЕНЕННАЯ: СОДЕРЖАНИЕ

СТАЖЕР CGW
ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: ТЬЕРРИ НГУЕН AKA SCOOTER
НЕДООЦЕНЕННЫЙ: ДАЙ ЛЮО

ОРУЖИЕ В FPS
ПЕРЕОЦЕНЕННОЕ: РАКЕТНИЦА
НЕДООЦЕНЕННОЕ: ШОТГАН

ЗАКЛИНАНИЕ В RPG
ПЕРЕОЦЕНЕННОЕ: FIREBALL
НЕДООЦЕНЕННОЕ: SLEEP

СЕРИЯ KING'S QUEST
ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ: KING'S QUEST VII
НЕДООЦЕНЕННАЯ: KING'S QUEST III

ПРЕТЕНЗИЯ ЧИТАТЕЛЕЙ CGW
ПЕРЕОЦЕНЕННАЯ: ОПЕЧАТКИ
НЕДООЦЕНЕННАЯ: НАША БЕСПРОСВЕТНАЯ ТУПОСТЬ

ИГРОВОЙ ТЕРМИН
ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: ФИЗИКА «ТРЯПИЧНОЙ КУКЛЫ»
НЕДООЦЕНЕННЫЙ: ГЕЙМПЛЕЙ

АКТЕР КИНО
ПЕРЕОЦЕНЕННЫЙ: МАЛЬКОЛЬМ МАКДАУЭЛЛ
НЕДООЦЕНЕННЫЙ: КЭРИ ЭЛВЕС





ИДЕАЛЬНАЯ ИГРОВАЯ КОМНАТА

Джонни Лю Фото: Морис Рамирес

Раньше

Груды игр на полу. Дырки в нестиранных носках. И я — совершенно одинокий и бесконечно несчастный! Жизнь казалась жалкой и неудавшейся — а все из-за того, что у меня не было нормальной комнаты для игр. Но теперь все изменилось! Я оборудовал свою гостиную по последнему слову техники, принял душ — и вы только посмотрите, каким крутым я сразу стал! Льщу себя надеждой на то, что девицы, вьющиеся вокруг, любят меня за мою нежную и чувствительную душу, а не за мои игровые примочки...

Можете называть меня сенсеем, поскольку сейчас я преподам вам несколько уроков «игрового фен-шуй». Как известно, у большинства людей домашние компьютеры стоят в тесных, темных, захламленных углах, в которых, в принципе, вполне можно работать, но которые совершенно не приспособлены для игры. Мы взяли самую обыкновенную жилую комнату и превратили ее, фигурально выражаясь, в идеальный компьютерно-игровой мир. Правда, чтобы установить в гостиной огромный телевизор, нам пришлось сломать стены, отделявшие ее от туалета, ванной и кухни, но это, согласитесь, такие пустяки...

Чтобы по полной программе использовать преимущества, которые дает одновременное подключение к компьютеру телевизора и монитора, мы поставили стол для PC не в дальний угол, а в самом центре комнаты — лицом к телевизору. Поскольку телевизор и настольный монитор расположены на одной линии относительно игрока, они представляют собой как бы один здоровенный монитор.

Затем мы под завязку набили игровую комнату всевозможными продвинутыми гаджетами, позволяющими получить от игрового процесса максимум удовольствия. Практика показала, что к парню, у которого в доме есть такая комната, очень быстро слетаются со всех сторон прекрасные девушки. Честное слово!



Собирать компьютер намного приятнее, когда тебе кто-нибудь помогает.

СТОЛ

Что самое главное в игровом столе? Разумеется, ровная поверхность и наличие свободного пространства. Всевозможные выдвижные полочки ему совершенно ни к чему. Самое главное — чтобы стол без последствий выдерживал, когда по нему со всей силы колотят мышью или кулаком. Понятно, что выдвижная доска для клавиатуры для этого совершенно не годится.

Самый простой и дешевый вариант — обыкновенный обеденный стол. Пусть он уродлив внешне, зато прекрасно справляется со своими функциями. Более продвинутый вариант — стол Jerker из магазина IKEA, который стоит $99.

Мы же, для того чтобы создать идеальный игровой стол, прибегли к услугам студии Overkill Design (www.overkilldesign.com).

1 Dell UltraSharp 2001 FP
www.logitech.com
Большинство LCD-мониторов не очень хорошо подходят для игр, но поскольку латентность модели Dell UltraSharp 2001 FP составляет всего 16 миллисекунд, она является приятным исключением из данного правила.
$900

2 X-Arcade Joystick
www.x-arcade.com
На рынке сейчас доступно множество разнообразных джойстиков, но на моделях X-Arcade есть адаптеры, позволяющие подключать их не только к PC, но и к приставкам.
$100

3 Logitech Cordless Freedom 2.4
www.logitech.com
Для игры в летные симуляторы и для нормального управления боевыми машинами в *Battlefield: Vietnam* нужен хороший авиационный джойстик — что-нибудь вроде *Logitech Cordless Freedom 2.4.*
$70

4 Logitech Cordless RumblePad
www.logitech.com
По форме этот геймпад напоминает контроллер для PS2, он очень удобен, хорошо подходит для аркад и игр, портированных с приставок, а главное — он беспроводной.
$50

5 Logitech DiMuvo Bluetooth Mouse
www.logitech.com
База мыши одновременно служит зарядным устройством и центральным узлом для подключения всех остальных периферийных устройств, поддерживающих Bluetooth.
$100

7 iPod mini
www.apple.com
Базовая модель MP3 плеера iPod дороже на 50 долларов и несет на 11 гигабайт памяти больше, но мы все же выбираем стильный дизайн варианта Mini.
$250

СТОЛ ОТ OVERKILL

Запинаясь, я кое-как объяснил дизайнерам Overkill, что мне нужно: прочный и удобный стол для работы и игр, выдержанный в черно-серебристой гамме. Я понятия не имел, что именно эти парни изготовят по моему описанию, но результат превзошел все ожидания. Массивный, прямоугольный, с закругленными металлическими краями и серебристыми заклепками, этот стол одновременно является произведением искусства и идеальным вариантом для игр.

Конечно, подобные штучные вещи достаточно дороги, но зато выглядят они просто шикарно. У кудесников из Overkill имеется множество готовых вариантов дизайна на все случаи жизни, но при необходимости они могут разработать для вас новый, оригинальный дизайн, идеально подходящий именно для вашей игровой комнаты.

Чем тесней контакт, тем лучше.

8 Blik
www.whatisblik.com
Компания Blik производит настенные изображения, которые с одинаковой легкостью прикрепляются к обоям и удаляются с них. Ассортимент включает множество различных картинок, самой популярной из которых является *Space Invader.*
$45

9 BattleChair
www.battlechair.com
В сочетании со столом от Overkill Design Studios кресло *BattleChair* выглядит настоящим троном. Встроенные в него басовые динамики заставляют испытывать во время игры ни с чем не сравнимые ощущения, а кроме того, их можно подключать к компьютеру для создания конфигурации 7.1.
$430

12 Creative S750
www.creative.com
Колонки Creative S750 — это 700 ватт мощнейшего звука, причем каждый динамик системы соответствует одному из библейских смертных грехов. На фотографии показаны Жадность и Чревоугодие.
$575

13 Intel D875PBZ
www.intel.com
Недорогая, но очень хорошая материнская плата — оптимальный вариант для тех, кто предпочитает процессоры Intel.
$150

14 Antec Overture
www.antec-inc.com
Стильный дизайн, компактный корпус, напоминающий по форме консоль, удобство в использовании — вот что такое Antec Overture.
$250

6 Logitech DiMuvo Bluetooth Keyboard
www.logitech.com
Легкая, удобная и плоская клавиатура Logitech DiMuvo не требует проводов. Кроме того, в комплекте с ней поставляется мышь Logitech DiMuvo *(см. номер 5).*
$250

10 Radeon All-In-Wonder 9800 Pro
www.ati.com
До выхода All-In-Wonder-версии модели Radeon 9800 XT видеокарта AIW 9800 Pro остается оптимальным вариантом для игр и просмотра DVD на большом экране.
$400

11 Tapwave Zodiac
(www.tapwave.com)
Большой цветной экран и изящный металлический корпус делают Tapwave Zodiac лучшим на сегодняшний день игровым Palm-органайзером.
$300

15 Sound Blaster Platinum Pro
www.creative.com
Модель Platinum Pro поставляется в удобном корпусе, со всеми необходимыми аудиовыходами, и который можно вставить в HTPC-слот компьютера.
$92



16 LoveSac

Представляем наш фаворит — мягкое кресло LoveSac (www.lovesac.com), для него имеется широчайший выбор всевозможных чехлов. Просто представьте себе, как приятно вам будет предложить красивой девушке сесть в кресло LoveSac...

Кресла King Beany (www.kingbeany.com) и Foof Chair (www.comfortresearch.com) тоже в высшей степени комфортабельны и при этом стоят значительно дешевле, чем LoveSac.

Геймпад Logitech Cordless Rumblepad идеально подходит для игры в консольные порты на большом экране. А джойстик X-Arcade предназначен для PC-шных симуляторов.

МОДЕЛИ: СЭНДИ ЧАНГ, АННА КОРЕЙ, МЭНДИ ОЛСЭН, ДЖОННИ ЛЮ СТИЛИСТ: КРИСТИНА ЛИН ПРИЧЕСКИ: ЛИЗА ХОЛТ МЭЙКАП: САРА ВИРАФАНТ

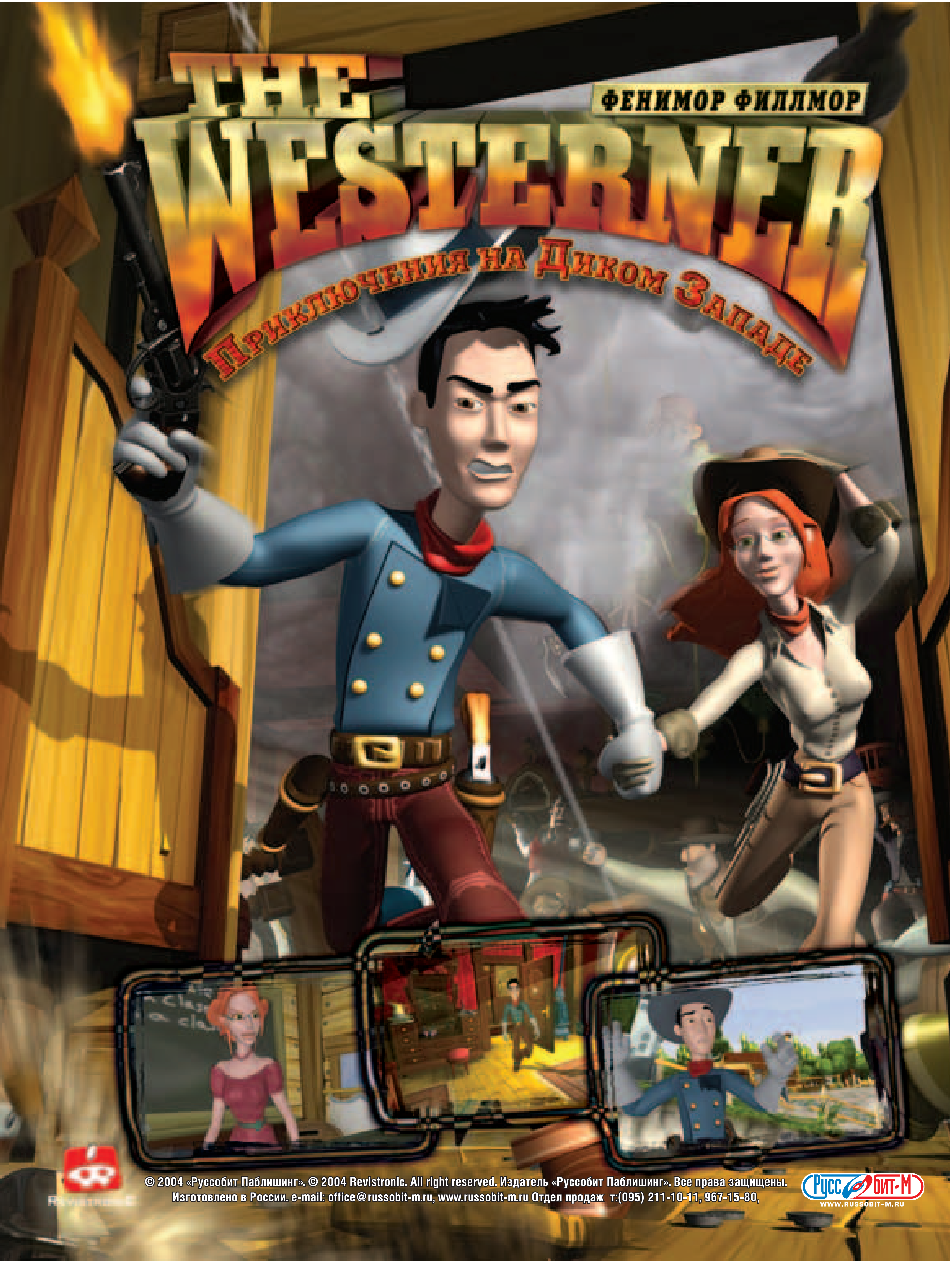
ПОДСТАВКА ДЛЯ ТЕЛЕВИЗОРА

Эксклюзивный стол от Overkill Design Studios смотрит прямо в телевизор, так что вам достаточно нажать кнопку DiMuvo на одном из джойстиков — и можно наслаждаться игрой на большом экране. Лучшая, на наш взгляд, подставка для телевизора — Boltz (www.boltz.com) — сочетание индустриального минимализма и удобства. В подставках Boltz много полок различной ширины и высоты, на которые можно поставить другие мультимедийные приспособления. Мы, например, установили туда Pelican System Selector (www.pelicanacc.com), позволяющий переключаться между телевизионной антенной, HDTV-кабелем и семью (!) другими источниками.

Идеальная игровая комната по версии журнала Electronic Gaming Monthly

Тем, кто хочет создать идеальную комнату для приставочных игрушек, а также интересуется новым способом игры в *Dance Dance Revolution*, рекомендуем заглянуть в майский номер журнала ***Electronic Gaming Monthly.***

Дополнительную информацию по оборудованию игровой гостиной и различным игровым гаджетам можно найти по адресу: **www.gameroom.1UP.com.**


THE WESTERNER
ФЕНИМОР ФИЛЛМОР
Приключения на Диком Западе
REVISTRONIC
Русс БИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

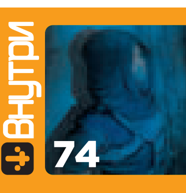
Красочные взрывы — отличительная особенность движка *Bloodlines.*



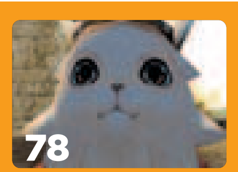
«И почему меня никто не любит?»



Пожалуй, пора сматываться отсюда...



Thief: Deadly Shadows
Знаменитый вор Garreth возвращается! Эксклюзивный материал, выкраденный из офиса разработчиков!



Lineage II
Корейская MMORPG с PvP, полуголыми темными эльфийками и киской по имени Kat.



Hitman: Contracts
Подвесить жертву на ржавом крюке или задушить подушкой? Неважно, главное — результат!

ИЗДАТЕЛЬ: **Activision** РАЗРАБОТЧИК: **Troika** ЖАНР: **Action-RPG** ДАТА ВЫХОДА: **конец 2004**

Vampire: The Masquerade— Bloodlines

Кровососам вход разрешен

Быть вампиром означает нечто большее, чем просто не видеть себя в зеркале во время бритья. Жизнь ночных кровопийц состоит из хитроумных политических интриг, жестокой борьбы за власть, а главный элемент их бытия — непрерывный маскарад, цель которого — заставить человечество поверить в то, что вампиров не существует, и при этом играть людьми как безмозглыми марионетками. Дизайнеры студии White Wolf — создатели настольной ролевой системы *Vampire: The Masquerade* — сформулировали определение вампира следующим образом: «существо, которого боятся, которому поклоняются и которым восхищаются». Именно таким существом вам предстоит стать в новой RPG от Troika Games под названием *Vampire: The Masquerade — Bloodlines.*

Если вы никогда не слышали о книгах, фильмах и играх серии *Vampire: The Masquerade*, то знайте — эта готическая вселенная органично объединяет абсолютно ВСЕ, что известно человечеству о вампирах, включая самые разные и зачастую взаимно противоречащие источники: от классического романа *«Дракула»* Брема Стокера до молодежного сериала *«Баффи — истребительница вампиров»*. В сеттинге *Vampire: The Masquerade* Лос-Анджелес не является столицей Калифорнии, а представляет собой отдельный штат, где царят хаос и анархия. И пусть вас не обманет чисто внешнее сходство города со своим реальным прототипом — вроде наличия пляжа Санта-Моника и бульвара Голливуд. В нем безраздельно царит зло, и темные силы чувствуют себя на фешенебельных улицах Беверли-Хиллз как дома. В довершение всего «вампирский» Лос-Анджелес полнится слухами о скором приходе нового Князя Тьмы по имени Sebastian LeCroix — невероятно могучем, жестоком и властном. Поверьте, это очень плохая новость...

Колья к бою!

Перед началом игры вы — новообращенный вампир — должны вступить в один из семи доступных кланов. Каждый клан обладает своими достоинствами, недостатками и уникальными особенностями. Так, представители клана Toreador — грациозные лукавые соблазнители, Brujah — здоровенные и неуклюжие кулачные бойцы, Nosferatu — самые скрытные и загадочные вампиры, а Tremere лучше всех владеют магией...

У каждого клана есть по три специальных способности (Powers), причем некоторые из этих способностей доступны одновременно нескольким кланам. Всего в Bloodlines будет порядка 12-13 Powers, и их таинственные, малопонятные для новичка названия делают готический мир *Vampire: The Masquerade* еще более стильным и атмосферным. Так, Celerity означает повышенную скорость, Obfuscate — невидимость, а Auspex — возможность видеть ауры противников сквозь стены.

Все эти способности будут подробно расписаны на экране создания персонажа, который выглядит так, как будто был в неизменном виде позаимствован из настольного оригинала. (Хотя на самом деле в нем, конечно же, присутствуют определенные изменения, цель которых — сделать игру равно привлекательной как для ветеранов RPG, так и для новичков.) На экране будут представлены все числовые значения атрибутов и параметров, определяющие исход любого сражения и вообще любого действия героя. По мере прохождения игры способности персонажа будут расти, причем вы сможете полностью контролировать данный процесс, прокачивая протагониста в соответствии с избранным вами стилем игры. Например, развивая у героя навыки, отвечающие за обращение с огнестрельным оружием, вы в какой-то момент обнаружите, что вам стало намного легче целиться по врагам, а ваши выстрелы наносят им намного больше вреда.

Важной частью интерфейса *Vampire: The Masquerade — Bloodlines* является индикатор освещенности, здорово помогающий при планировании стелс-операций. Хорошая новость — в альтернативном Лос-Анджелесе царит вечная ночь, поэтому по поводу солнца можно будет не беспокоиться. Еще один ключевой элемент геймплея связан с необходимостью поддерживать параметр «человечность» (Humanity) на достаточно высоком уровне, для чего придется постоянно обуздывать свои вампирские инстинкты. Вам нужна человеческая кровь — сосите ее на здоровье, но оставляйте жертвы в живых; если же вы начнете их убивать, то персонаж может в буквальном смысле слова озвереть и выйти из-под контроля.

Тело вампира превращается в статую из жидкого металла — прямо как в «Терминаторе»...

Кроме того, в *Bloodlines* вам придется неукоснительно соблюдать правила Маскарада — кодекса вампиров, суть которого сводится к тому, что вы не имеете права открывать свою истинную сущность первому встречному. Впрочем, для некоторых вампирских кланов это легче сказать, чем сделать — их представители настолько уродливы,

Представители некоторых вампирских кланов настолько уродливы, что вообще не могут показываться людям на глаза. Маскарад — дело трудное, но чрезвычайно важное.



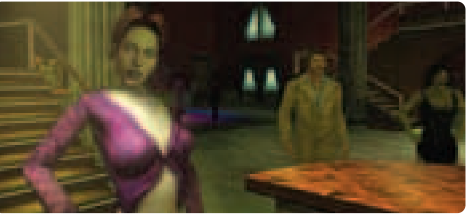
Перед вами — эксклюзивное фото горгульи, крушащей все на своем пути. Движок *Half-Life 2* в реальном времени обсчитывает обрушивающиеся перила и ломающиеся колонны.



Эксклюзивное фото горгульи, которая сама разламывается на куски.

Компания White Wolf

Компания White Wolf была основана в 1991 году, она является создателем целого ряда «сюжетных» настольных RPG, главными героями которых, как правило, являются всевозможные создания тьмы. Самое знаменитое детище White Wolf — готическая вселенная World of Darkness, в которой игроки выступают в роли вампиров, вервульфов, темных магов и демонов — а также охотников на нечисть, стремящихся очистить мир от перечисленных выше монстров.



Сложная и разнообразная лицевая анимация делает каждого героя самобытным и выразительным.

что вообще не могут показываться людям на глаза (разумеется, речь не идет о тех, кого они выбирают в качестве жертв). Маскарад — дело трудное, но чрезвычайно важное для выживания вампиров и постоянное злостное нарушение его правил приведет к тому, что вас отвергнет собственный клан, а игра преждевременно закончится.

Опорно-двигательный аппарат

Программной основой *Vampire: The Masquerade — Bloodlines* является созданный студией Valve движок *Half-Life 2*. Благодаря ему все действия и эмоции персонажей потрясающе реалистичны и пронизаны какой-то утонченной внутренней жестокостью. Еле заметные движения рук, наклоны головы и другие мелкие жесты, привязанные к определенным репликам, делают диалоги еще более драматичными и выразительными. В целом нужно признать, что уже на данной стадии разработки происходящее на экране производит совершенно неотразимое впечатление.

Известно, что главным достоинством движка *Half-Life 2* является не его великолепная графика, а уникальная физическая модель, равной которой в мире пока просто не существует. И создатели *Vampire: The Masquerade — Bloodlines* по максимуму используют возможности движка в своей игре: вы можете как угодно взаимодействовать с объектами на уровнях вплоть до швыряния во врагов железных бочек и фехтования осиновыми колами. Сочетание скриптовых событий и продвинутой физической модели позволяет совершать действия, кажущиеся на первый взгляд совершенно невозможными, — например, свалить водонапорную башню, которая раздавит врагов, стоящих у ее подножья.

Дизайнеры Troika Games работают в тесном контакте с программистами Valve и получают от них всю необходимую техническую поддержку; все изменения и обновления постоянно совершенствующегося кода *Half-Life 2* немедленно встраиваются в *Bloodlines*. Впрочем, есть у этого сотрудничества и обратная сторона — по условиям соглашения, подписанного Troika Games и Valve, игра, сделанная на движке *Half-Life 2*, не может выйти раньше своей «альма-матер», а значит, *Vampire* появится в продаже в лучшем случае в конце 2004 года.

Большие неприятности в маленьком Чайна-тауне

Нам (и вам) крупно повезло — разработчики *Vampire: The Masquerade — Bloodlines* устроили для журналистов *CGW* эксклюзивную демонстрацию сражения с одним из боссов уровней в виртуальном Чайна-тауне. Сюжетная подоплека боя такова: регент клана Tremere поручил герою разобраться с впавшей в безумие каменной горгульей — продуктом неудачного эксперимента с Магией Крови. Битва проходила в заброшенном здании, расписанном китайскими узорами, и началась она с того, что горгулья, проломив витраж, спрыгнула сверху прямо на героя — вокруг при этом во все стороны разлетелись осколки стекла, а рев чудища, многократно усиленный эхом, прокатился по пустым залам и комнатам.

Если ваш персонаж — достаточно привлекательный и учтивый вампир, то, увидев его, горгулья может прекратить буйствовать и вступить в переговоры. При достаточно хорошо прокачанных навыках общения вы имеете шанс убедить каменную бестию добровольно прекратить свою «акцию неповиновения». Если же разговор зайдет в тупик, горгулья окончательно обезумеет и ринется на вас, сшибая колонны на своем пути. Физический движок при этом вытворяет настоящие чудеса — стены ломаются, потолки обрушиваются, пыль и обломки заполняют весь дом... Нужно признать, что все три элемента игры — сюжет, ролевая система и engine — составляют вместе удивительно гармоничное целое и делают геймплей *Vampire: The Masquerade — Bloodlines* невероятно достоверным, атмосферным и стильным.

По словам представителей White Wolf, *Bloodlines* является официальным приквелом к готовящимся к выходу настольным сериям *Time of Judgment* и *End of Days*. Никакой сюжетной связи с *Redemption* — предыдущей игрой линейки *Vampire: The Masquerade*, выпущенной Activision, — у *Bloodlines* нет. В завершение хочется выразить надежду на то, что эту многообещающую RPG ждет успех — наличие великолепного движка от Valve и богатый опыт дизайнеров Troika Games в разработке ролевых игр *(Fallout, Arcanum, TOEE)* дают все основания рассчитывать на это. Дамы, берегитесь! Зубастый Вампир идет по ваши души! **Джонни Лю**

Резюме: КРОВАВАЯ ВАКХАНАЛИЯ

ИЗДАТЕЛЬ: **Microsoft** РАЗРАБОТЧИК: **Big Huge Games** ЖАНР: **Real-Time Strategy** ДАТА ВЫХОДА: **Апрель 2004**

Rise of Nations: Thrones & Patriots

Трубить общий сбор!

В жанре исторических RTS ожидается очередное — в равной степени масштабное и инновационное — пополнение. Студия Big Huge Games готовит адд-он к своему прошлогоднему хиту *Rise of Nations*, который, как вы помните, сочетал боевые действия в реальном времени с целым рядом элементов пошаговой *«Цивилизации»*. Адд-он называется *Thrones & Patriots* и это будет классический Expansion Pack, сделанный по принципу «всего больше и лучше».

В игре появятся шесть новых наций — т.е. и без того внушительный список из 18 играбельных сторон пополнится американцами, голландцами, персами, индусами, ирокезами и лакота. Все новые нации будут обладать уникальными качествами и способностями, например: персы получат возможность строить вторую столицу, у индусов стоимость зданий не будет меняться со временем, а ирокезы смогут оставаться невидимыми, находясь на дружественной территории. Но больше всего повезло лакота — им позволено строить здания за пределами своих границ — идеальный вариант для любителей ранних рашей.

Не следует, впрочем, думать, что новые нации поглотили все внимание и все силы разработчиков *Thrones & Patriots*, — 18 уже знакомых нам народов также получат новые способности, а их взаимный баланс будет улучшен. (В частности, ряд неоправданно сильных наций, включая майя и испанцев, станут в адд-оне несколько слабее по сравнению с оригиналом).

Игры патриотов

Помимо изменений в балансе воюющих сторон (которые, несомненно, вызовут очередную бурю эмоций на посвященных игре форумах) главным нововведением в геймплее *Thrones & Patriots* является появление т.н. Senate Buildings. Указанные здания дают вашей нации ряд бонусов и позволяют выбрать тип правления из шести возможных вариантов. Кроме того, вне зависимости от того, кем вы решите стать — деспотичным тираном или предприимчивым капиталистом, — Сенат произведет один уникальный юнит класса Patriot, и свойства этого юнита будут зависеть от выбранной вами формы правления. Например, установив демократию, вы получите Президента, нечувствительного к подкупу и неуязвимого для вражеских снайперов. Все как в реальной жизни!

Четыре новые одиночные кампании под общим названием Conquer the World будут охватывать еще более обширные исторические периоды и дадут игрокам гораздо больше свободы действий, чем раньше. Вы сможете, в частности, открыть Новый Свет, играя за любую из 12 европейских наций; в эпоху холодной войны сможете воевать за страны, находящиеся как снаружи, так и внутри «железного занавеса»; сможете повторить завоевательные походы Наполеона и Александра Македонского и (чем черт не шутит!) улучшить результаты, достигнутые в свое время этими великими полководцами.

Выход *Rise of Nations: Thrones & Patriots* намечен на начало весны. Возможно, когда вы будете читать эти строки, игра уже появится в продаже. А в следующем номере мы планируем опубликовать ее подробный обзор. Не пропустите!

Райан Скотт



Статуя Свободы на военной базе? Почему бы и нет?



В *Thrones & Patriots* появится множество новых многопользовательских опций.



Сражения становятся по-настоящему масштабными.

Резюме: **ТРИУМФАТОР**



«Как самочувствие? Нормально? Тогда откинься на подушку и расслабься. РАЗРЯД!»

Центрифуга — идеальное средство для разделения веществ и наказания провинившихся помощников.

Всегда приятно позлорадствовать над чужим несчастьем.

ИЗДАТЕЛЬ: **Vivendi Universal** РАЗРАБОТЧИК: **Elixir Studios** ЖАНР: **Eeeeevil Strategy** ДАТА ВЫХОДА: **Сентябрь 2004**

Evil Genius

Грезящим о мировом господстве посвящается...

Вот вам игровая концепция ценой в миллион долларов: нужно дать геймеру возможность стать злодеем — классическим злодеем из фильмов про Джеймса Бонда, стремящимся поставить весь мир на колени. Стратегия *Evil Genius*, блестяще реализующая данную концепцию, была впервые показана общественности в мае прошлого года. То, что мы тогда увидели, несколько напоминало «шпионско-суперзлодейский» вариант *Dungeon Keeper*. Тогда игра была практически готова, но дизайнеры Elixir Studios хотели увериться в том, что они все сделали правильно, и затеяли многомесячное тестирование *EG* в специально отобранной фокус-группе.

По словам продюсера Питера Гилберта (Peter Gilbert), тестирование полностью оправдало себя, и по его результатам в игру было внесено множество изменений и улучшений. Мы полностью соглашаемся с мистером Гилбертом и подтверждаем: нынешняя версия *Evil Genius* — это потрясающее сочетание стратегической глубины, интересности и безжалостного, порой даже циничного стеба, высмеивающего многочисленные стереотипы жанра «шпионских боевиков».

Кто хочет быть злодеем?

Глобальная цель игрока в *Evil Genius* — это, разумеется, мировое господство. Но на пути к нему нам предстоит выполнить целый ряд меньших по масштабу задач. Основные этапы восхождения злого гения к вершинам власти и могущества включают: постройку секретной базы (желательно — на уединенном тропическом острове), подготовку собственной армии, исследование смертоносных технологий и создание разветвленной сети преступных синдикатов по всему миру. Но прежде всего нам необходимо выбрать свое альтер-эго. На выбор предлагаются: похожий на Ханса Блофельда Maximillian, сексуальная красавица Femme Fatale и третий, пока еще не названный персонаж.

Строительство островной цитадели — это замаскированный туториал, цель которого — познакомить нас с интерфейсом и базовой игровой механикой. Возводя свою подземную крепость, мы будем собственноручно размещать в ней различные объекты и оборонительные сооружения. Интерфейс прост и удобен — сначала силуэты создаваемых помещений появляются на схеме базы, и лишь после того как вы отдадите приказ начать постройку, ваши миньоны приступят к работе.

Следующая важная задача — набор помощников и обучение их премудростям злодейского ремесла. Рядовые миньоны — это пушечное мясо, предназначенное для выполнения всевозможной грязной работы. Благодаря разветвленной системе обучения вы имеете возможность превратить наемников в дипломатов, исследователей, мастеров боевых искусств и т.д. — всего в Evil Genius будет доступно 13 различных профессий. По нашим наблюдениям, управляемые AI миньоны ведут себя весьма разумно и превосходно справляются со своими обязанностями — выносят мешки с трупами поверженных врагов, ремонтируют поврежденные суперагентами орудия массового уничтожения и т.д. Если же какой-нибудь прислужник начинает халтурить или просто раздражать вас, вы всегда можете подвергнуть его пыткам... Но помимо рядовых миньонов в распоряжении злого гения непременно должен быть и старший помощник — его правая рука, исполнитель самых тайных и ответственных поручений.

Грязная работа оплачивается дешево

По словам Питера Гилберта, в финальной версии игры мы сможем выбирать себе старших помощников из более чем 12 кандидатур, из которых на данный момент известны следующие: Eli (вылитый герой Сэмюэля Л. Джексона в «Криминальном чтиве»), Jubei (дикий сын степей), безымянный пока жрец вуду и Red Ivan (большой шутник, силач и мастер плясать гопака с гранатами в руках). Каждый помощник характеризуется рядом параметров: Health, Loyalty, Attention, Intelligence и Endurance. И хотя AI помощников прекрасно справляется со своей основной задачей — пресекать попытки «хороших парней в смокингах» проникнуть на вашу базу и помешать вашей преступной деятельности, — в любой момент вы можете взять их под свой прямой контроль и лично возглавить оборону цитадели (между прочим, появление такой опции стало прямым следствием тестирования игры в фокус-группе).

Еще один важный элемент *Evil Genius* — создание собственных образцов оружия массового поражения, пыточных приспособлений и т.д. В игре доступны для изучения сотни всевозможных технологий и ассортимент их смертоносных комбинаций практически не ограничен. Если бы вы знали, как это весело — испытывать новые устройства, например, засунуть одного из миньонов в центрифугу и запустить ее на полную мощность... Поверьте, ЭТО надо видеть. И разумеется, в точном соответствии с канонами шпионского жанра каждая установка, способная уничтожить мир, непременно должна иметь механизм самоуничтожения с таймером обратного отсчета.

Кроме того, в результате работы фокус-группы в игру был добавлен совершенно новый стратегический аспект — создание глобальной криминальной империи. На карте земного шара мы занимаемся менеджментом ресурсов, отслеживаем успехи злодеев-конкурентов и изо всех сил стараемся


Секретные агенты будут постоянно нарушать ваш покой.

Лучший способ разобраться с предателем: пригласить его к себе на ранчо и направить на беднягу Луч Смерти — жестоко и эффектно.

сделать жизнь сил добра (т.е. всевозможных спецслужб) разнообразной и нескучной. При этом свобода действий игрока не скована практически никакими рамками — к примеру, предавшего вас босса мафии можно покарать как минимум сотней различных способов. Мы выбрали такой: пригласить его к себе на ранчо и направить на беднягу Луч Смерти — жестоко и эффектно.

Разумеется, есть в жизни злого гения и отрицательные моменты, например наличие 148 различных типов агентов, неустанно стремящихся отравить ему жизнь. Борьба с ними, захват, пытки, перевербовка — это отдельный аспект игры, не менее увлекательный, чем все остальные. Единственное, чего в *Evil Genius* не будет — это мультиплеера, что, честно говоря, очень огорчает. Только вообразите себе партию, в которой один человек играл бы за злодея, а другой — за главу Разведывательной Службы Ее Величества... Впрочем, если верить Питеру Гилберту, *Evil Genius* и в одиночном режиме сможет удовлетворить запросы самых взыскательных стратегов и позволит всем тайным злодеям, живущим среди нас, реализовать свои самые сокровенные желания. Что ж, поживем — увидим. **Д.Г.**

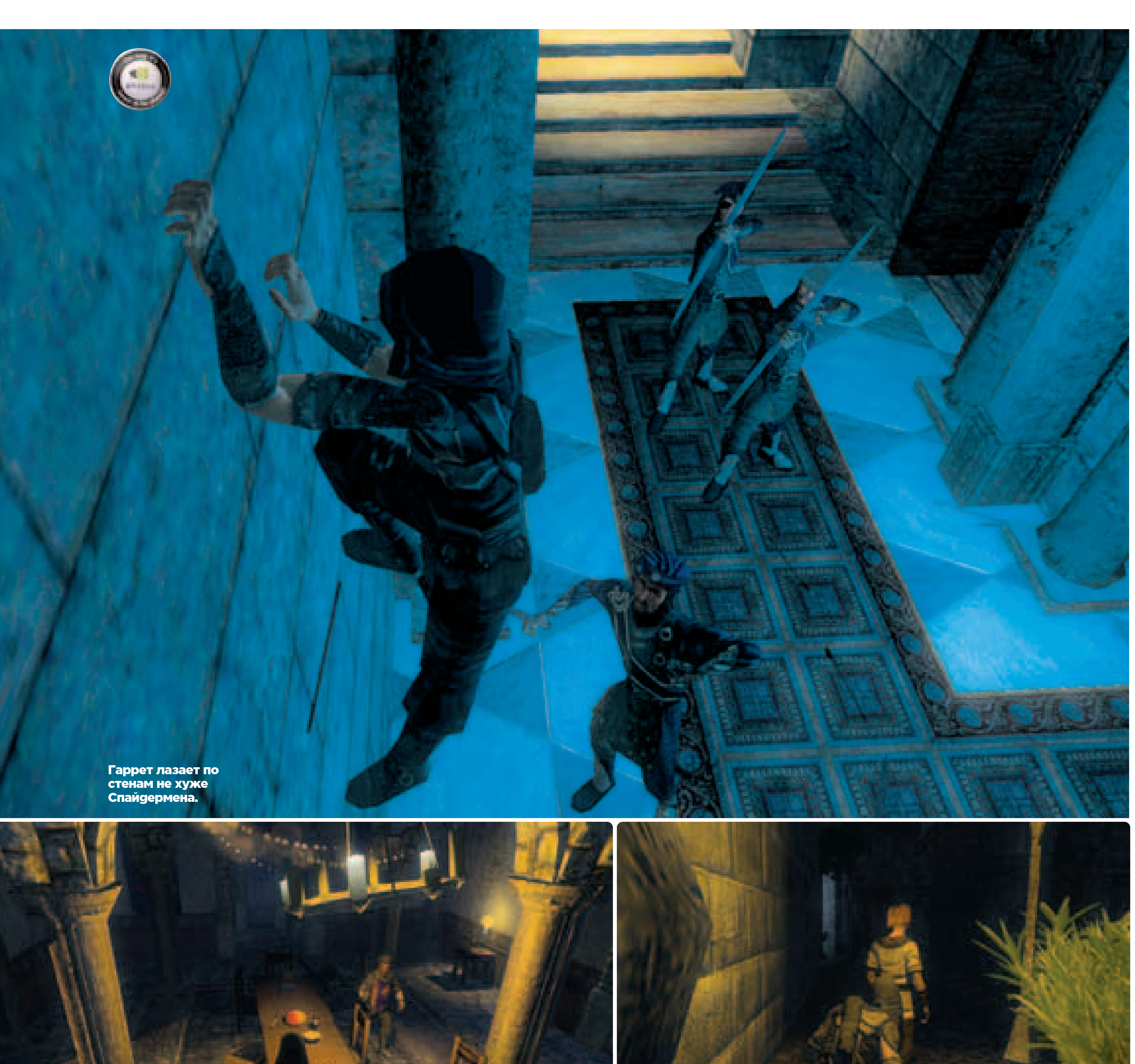
Резюме: ГЕНИАЛЬНО ЗЛОБНО!



Unreal Tournament 2004

Да, да, мы знаем, что *UT2004* уже вышел, причем довольно давно! Но мы просто не могли не напечатать этот классный скриншот. И разве есть в нашей жизни что-либо приятнее, чем рано утром позавтракать свежими, горячими блинами, приготовленными из костей убитых накануне противников? Благодаря потрясающему транспортному средству под названием Manta Hoverbike мы теперь можем вихрем носиться по просторным уровням *UT2004*, оставляя за собой след из изувеченных трупов врагов. А еще в игре есть классная штука под названием Leviathan (на скриншоте) и летающий Raptor. Без всякого преувеличения *Unreal Tournament 2004* — это лучшая на сегодняшний день многопользовательская забава!





Гаррет лазает по стенам не хуже Спайдермена.

Гаррет явился на бал без приглашения и произвел настоящий фурор, распугав всех гостей.

Главное при охоте на подростков — двигаться как можно тише. Хе-хе...

ИЗДАТЕЛЬ: **Eidos Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **Ion Storm** ЖАНР: **Stealth Action** ДАТА ВЫХОДА: **Весна 2004**

Thief: Deadly Shadows

Что скрывают тени...

Под покровом ночи журналисты *CGW* проникли в офис Ion Storm и побеседовали там с руководителем проекта *Thief: Deadly Shadows* Уорреном Спектором (Warren Spector) — легендарным игровым дизайнером, создателем *System Shock 2*, *Deus Ex I/II* и *Thief II: The Metal Age*.

Как выяснилось, мистер Спектор весьма серьезно подошел к работе над третьей частью приключений знаменитого вора Гаррета. Он пригласил в свою команду лучших дизайнеров, принимавших участие в создании предыдущих серий *Thief*, и вместе с ними сформулировал концепцию новой игры: она должна, с одной стороны, по максимуму использовать все удачные наработки своих двух предшественниц, а с другой – должна привлечь к линейке *Thief* новых поклонников. Сам Уоррен Спектор говорит по этому поводу так: «Эпоха, когда игры делались выпускниками вузов для других выпускников вузов, прошла. Сегодня надо делать игры, доступные ВСЕМ».

Первым важнейшим нововведением *Deadly Shadows* по сравнению с предыдущими сериями является возможность в любой момент переключаться между видами от первого и от третьего лица. Причем оба режима обзора идеально подогнаны друг к другу, функциональны и удобны. Например, если вы, находясь в режиме от третьего лица, начнете целиться в кого-нибудь из лука, камера сама моментально переключится на вид «из глаз».

Второе, не менее серьезное нововведение — возможность выжить при столкновении с противниками. Как вы помните, в предыдущих частях *Thief* любая попытка вступить в открытую драку со стражниками означала быструю и неминуемую смерть персонажа. Теперь же у нас есть шанс (пусть и небольшой!) в случае необходимости с боем вырваться из опасной зоны. И на мой субъективный взгляд, такая возможность не только не снижает уровень реализма в игре, а напротив — повышает его.

В целом геймплей стал более гибким и нелинейным, например, находясь в населенной части города, Гаррет может теперь оттачивать свои воровские навыки, обчищая карманы ничего не подозревающих граждан. Эти кражи никак не влияют на прохождение сюжетной линии, но дополнительные деньги дадут герою возможность закупить для серьезных дел более мощное оружие и более продвинутый воровской инструмент, что значительно повысит его шансы на успех.

Once a thief

Те, кто не играл в предыдущие части *Thief*, могут особо не расстраиваться – для того чтобы по достоинству оценить сюжет и атмосферу *Deadly Shadows*, это необязательно. Главный персонаж игры вор Гаррет — типичный «средневековый Хан Соло», не отягощенный моралью и никогда не стесняющийся брать то, что плохо лежит. Как известно, жизнь подобных личностей всегда подчиняется неумолимому закону подлости: стоит им разобраться с очередными неприятностями и решить навсегда завязать с преступным прошлым, как непременно происходит НЕЧТО, вынуждающее их снова взяться за старое. В *Deadly Shadows* Гаррета нанимают, чтобы разоблачить набирающую силу подпольную организацию с красноречивым названием «Конец Света». Одновременно на нашего героя ополчается вся городская полиция, подозревающая его в преступлении. В общем, не проходит и пары дней, как жизнь Гаррета вновь до предела насыщена тайными сектами, таинственными ассассинами и злодеями, стремящимися к мировому господству...


Оцените игру света и тени! Стражник хорошо виден в проеме и сейчас он расстанется с жизнью.

> **«Эпоха, когда игры делались выпускниками вузов для других выпускников вузов, прошла. Сегодня надо делать игры, доступные ВСЕМ».**
> — Уоррен Спектор

Несмотря на многочисленные изменения и нововведения, базовые основы геймплея серии *Thief* остались в *Deadly Shadows* практически неизменными. У Гаррета по-прежнему есть стрелы на все случаи жизни: газовые — чтобы выводить из строя противников, водяные — чтобы гасить факелы и смывать следы крови, и т.д. Кроме того, отважный вор также сможет перетаскивать на себе трупы врагов и прятать их в укромных местах.

Необходимость убирать за собой будет в *TDS* актуальна как никогда ранее, поскольку поумневший AI противников научился вполне адекватно реагировать на кровавые следы, трупы соратников и прочие детали интерьера, свидетельствующие о том, что где-то поблизости притаился неуловимый воришка. Причем реакция различных персонажей, управляемых компьютером, на действия Гаррета каждый раз будет разной — разработчики убрали из игры практически все стандартные скриптовые поступки, чтобы сделать геймплей более разнообразным и непредсказуемым. Например, опытный стражник сразу же заметит в толпе неприметную фигуру вора, а лопух-прохожий не обратит на проходящего мимо незнакомца, закутанного в плащ, ни малейшего внимания.

Музейные ценности

Мы прошли любезно предложенную разработчиками демо-миссию, действие которой разворачивалось в музее и его окрестностях. Поскольку взаимодействие света и тени является одним из важнейших элементов геймплея серии *Thief*, движок *Deadly Shadows* был специально приспособлен для обработки высокотехнологичных световых эффектов, и система освещения в игре выглядит просто на удивление красиво и реалистично. Качество текстурирования моделей таково, что происходящее на экране воспринимается как движущаяся картина, тонкими мазками написанная на старинном холсте. Цель Гаррета в демо-миссии — из темного, сырого сада, освещенного редкими, шипящими от дождя факелами, проникнуть внутрь охраняемого замка и украсть там картину.

Попытка отомкнуть запертую дверь приводит к появлению на экране инструментария для взлома замков. Возясь с замком, вы имеете возможность время от времени оглядываться через плечо, чтобы проверить, все ли вокруг по-прежнему спокойно... Вскрыв дверь, проникнув в музей и похитив нужную картину, вы должны так же незаметно выбраться из замка и раствориться в ночной тени. Миссия пройдена!

Мы очень надеемся, что *DS* принесет элитарной (и популярной лишь в узких кругах) серии *Thief* любовь и признание широких геймерских масс. Сложный и вдумчивый геймплей предыдущих частей в сочетании с доступностью для новичков и возможностью выпутываться из сложных ситуаций, не переигрывая миссию заново, — вот главные достоинства *Thief: Deadly Shadows*. Игра должна появиться в продаже до конца весны. **Джонни Лю**

Резюме: СУРОВО И ОПАСНО

Нет, это не игровой скриншот. Это просто картинка, демонстрирующая ад на поле боя.



Вызвав воздушную поддержку, молитесь за то, чтобы летчики правильно накрыли цель.



Этому вьетконговцу не повезло. Но у него остались товарищи, жаждущие мести...

ИЗДАТЕЛЬ: **Eidos Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **Guerrilla Games** ЖАНР: **Third-Person Shooter** ДАТА ВЫХОДА: **Август 2004**

ShellShock: Nam '67

Твой личный Вьетнам

Вторая мировая война давно уже стала популярнейшей темой для компьютерных и видео игр. Причины этого очевидны — ведь даже младенцу ясно, какие стороны олицетворяли в ней добро, а какие зло. Сказать то же самое про Вьетнамскую войну, конечно, нельзя, однако и про нее в последнее время делается все больше и больше шутеров. *ShellShock: Nam '67* — первый самостоятельный проект голландской студии Guerrilla Games — как раз и является представителем этой новой волны «вьетнамских» экшенов, причем представителем весьма интересным и оригинальным.

По словам коммерческого директора компании Мартина де Ронде (Martin de Ronde), цель разработчиков — создать игру, которая ДЕЙСТВИТЕЛЬНО будет исторически достоверной. Другие готовящиеся к выходу «вьетнамские» шутеры — например *Vietcong* и *Battlefield Vietnam* — все-таки слишком аркадны и условны, а дизайнеры Guerrilla Games хотят абсолютно все сделать «правильно». «Мы не хотим создавать экшен ради экшена. Игра должна в точности воспроизводить все аспекты боевых действий, имевших место во время Вьетнамской войны», — говорит Мартин де Ронде. В переводе на общечеловеческий язык эта мудреная фраза означает: «Игра будет посвящена партизанской войне, а враги будут прятаться в кустах и бить исподтишка», — т.е. все как в реальной жизни, без каких-либо прикрас и поблажек.

Как будто сам там побывал...

В *ShellShock* мы управляем бойцом в режиме от третьего лица, причем по умолчанию камера смотрит на солдата сзади, наподобие того, как было во *Freedom Fighters*, а при необходимости можно будет переключаться на вид из-за плеч персонажа, который более удобен для прицеливания. По словам Мартина де Ронде, решение разработчиков отказаться от традиционного вида «из глаз» было продиктовано соображениями удобства и облегчения ориентации игрока в окружающем его мире. Кроме того, по мнению авторов игры, перспектива от третьего лица более эффектна и драматична.

Первое, что бросается в глаза при запуске *ShellShock: Nam '67* — это потрясающий графический стиль. Разработчики снабдили камеру, через которую мы видим игровой мир, двумя фильтрами, и в результате происходящее на экране воспринимается как документальная кинохроника 60-х годов. Яркие, выразительные ролики предваряют каждый уровень, а сама игра до предела насыщена скриптовыми событиями и сценками. По словам Мартина де Ронде, продвинутый AI противников и союзников будет постоянно оценивать изменяющуюся обстановку, действуя грамотно, решительно и непредсказуемо. Например, бойцы смогут обмениваться информацией по поводу расположения вражеских позиций, сами выбирать укрытия и т.д. Дизайнеры Guerrilla Games пытаются адекватно воссоздать неразбериху и хаос реальных боевых действий, но при этом хотят, чтобы игрок все-таки имел возможность в определенной степени контролировать ситуацию вокруг себя — именно с этой целью в *ShellShock: Nam '67* были введены такие элементы, как тактическая карта, функция паузы и экранный компас.

Вы — безымянный солдат, выполняющий свой долг и при этом изо всех сил старающийся выжить и вернуться домой целиком, а не по частям.

Армия из одного бойца

ShellShock — это история одного солдата (поэтому, кстати, в игре и не планируется мультиплеер), безымянного безликого джи-ай, похожего на героев фильма *«Взвод»* — любимой «вьетнамской» картины Мартина де Ронде. Игра детально воссоздает повседневную жизнь парня, выполняющего свой долг и при этом изо всех сил старающегося выжить и вернуться домой целиком, а не по частям. Для пущей достоверности нам дается возможность выбрать национальность героя — он может быть афро-американцем, кавказцем или испаноязычным. Без комментариев...

Боевые действия будут самыми разнообразными как по характеру, так и по масштабу: от грандиозных сражений, в которых главное — выжить, до операций на уровне взвода и одиночных миссий, становящихся доступными после прохождения специальной подготовки, превращающей героя в настоящего Рэмбо — ловкого, скрытного снайпера, способного незамеченным проникать в тыл противника, устранять вражеских офицеров, спасать пленных и т.д. И хотя сценарии *ShellShock: Nam '67* не основываются на каких-то конкретных исторических событиях, все они вполне достоверны и могли бы иметь место в реальной жизни.

Связующим звеном между миссиями станет базовый лагерь, представляющий собой отдельный уровень, по которому можно будет свободно передвигаться. В лагере герой пополняет запасы боеприпасов, меняет оружие, лечится, отдыхает, болтает о всяких пустяках с другими солдатами и т.д. — при этом по замыслу разработчиков у игрока должно возникать характерное чувство «затишья перед бурей» — т.е. перед очередной наступательной операцией или отражением внезапной атаки противника. А еще в лагере можно будет разжиться различными примочками и аксессуарами вроде солнечных очков, татуировок, радиоприемников и других контрабандных товаров.

Что касается собственно сражений, то их главным элементом станет суровый реализм. В отличие от других шутеров, в которых герой таскает на спине целый арсенал, в *ShellShock: Nam '67* вы сможете в каждый конкретный момент иметь в распоряжении только один основной ствол, один пистолет, одну гранату и какой-то один предмет экипировки. Разработчики пока не обнародовали полный список оружия, но уже известно, что в него войдут огнемет и базука, а кроме того нам разрешат использовать трофейные стволы, изъятые у погибших вьетконговцев.

Того немногого, что продемонстрировали нам дизайнеры Guerrilla Games, оказалось вполне достаточно, чтобы разбудить наше неуемное журналистское любопытство. В ближайшие месяцы мы планируем вновь встретиться с создателями *ShellShock: Nam '67*, обещавшими к тому времени закончить и показать нам такие аспекты геймплея, как обезвреживание ловушек, выживание во время пытки и другие, не менее интересные вещи. Следите за анонсами! **Даррен Глэдстоун**

Резюме: **НАЗАД В ПРОШЛОЕ**



В *Lineage II* есть пять играбельных рас, самая сексуальная из которых, безусловно, эльфы.



Два монстра — вдвое больше удовольствия и опыта.



Да. На этой штуке можно будет летать.

ИЗДАТЕЛЬ: **NCsoft** РАЗРАБОТЧИК: **NCsoft** ЖАНР: **MMORPG** ДАТА ВЫХОДА: **Апрель 2004**

Lineage II: The Chaotic Chronicle

Высокое искусство осады крепостей

У себя на родине — в Корее — онлайновая RPG *Lineage* уже много лет бьет все рекорды популярности. Фактически в нее играет каждый третий кореец. Что касается США, то здесь все далеко не так безоблачно. Первая часть игры осталась почти незамеченной — возможно из-за того, что она так и не вышла в боксовом варианте, — но зато вторая серия *Lineage*, сделанная на движке Unreal Warfare, похоже, имеет все шансы на успех в Северной Америке и Европе. Вопрос только в том, понравится ли западным геймерам геймплей *Lineage II*, главным элементом которого является противостояние игроков — PvP?



Этот милый маленький дракончик скоро вырастет…

Предыстория мира *Lineage II* представляет собой классический фэнтезийный эпос — три королевства, раздираемые внутренними проблемами и противоречиями, без конца сражаются друг с другом, стремясь к мировому господству. При этом в каждом государстве идет непрерывная, ожесточенная борьба за власть, что еще больше усложняет и без того непростую геополитическую ситуацию. В результате в *Lineage II* любой честолюбивый выскочка имеет (теоретически) шанс добиться огромного, практически ничем не ограниченного могущества, и даже создать собственное государство, оттяпав кусок территории у старых королевств.

Разумеется, для того чтобы бросить вызов властителям этого онлайнового мира, потребуется соответствующий персонаж, и ролевая система *Lineage II* предоставляет все возможности для прокачки героя, оптимально соответствующего вашему излюбленному стилю игры. Прежде всего на выбор предлагаются пять фэнтэзийных рас: Humans, Orcs, Elves, Dark Elves и Dwarves. Новорожденному персонажу доступны всего два базовых класса – воин и маг, но по мере роста уровня он может выбрать себе более узкую специализацию и изучить связанные с ней уникальные умения. Все расы и классы имеют множество вариантов прически и текстур одежды, что позволяет наделить героя уникальной внешностью и одеть его по своему вкусу (или раздеть — темные эльфийки, к примеру, любят ходить почти голыми на радость сексуально озабоченным геймерам).

Сражения с респавнящимися случайным образом монстрами приносят героям опыт и Skill Points. Последние используются для покупки новых навыков и профессий (Occupations) — изначально персонаж имеет весьма ограниченный набор умений, и новые древа скиллов становятся доступными только при освоении дополнительных профессий. Полный список профессий *Lineage II* пока не обнародован, но уже известно, что большинство Occupations будут связаны с различными видами средневекового оружия и магией. Огнестрельного оружия, видимо, не будет. Известно также, что представители расы Dwarves будут весьма ограничены во всем, что касается волшебства, но зато получат уникальные ремесленные способности. По всей видимости, только Dwarves смогут изготавливать самое лучшее оружие и самую прочную броню, а значит — именно они будут железной рукой контролировать игровую экономику.

Захват и контроль — это два ключевых слова, определяющих суть геймплея *Lineage II*, ибо все события в этом мире будут завязаны на противостоянии различных групп игроков. Сказанное отнюдь не означает того, что в игре будет царить хаос — беспричинные атаки негативно скажутся на карме агрессивных персонажей, а большая отрицательная карма превратит героя в «красную мишень», которую без всяких последствий для репутации сможет убить первый встречный. А смерть, между прочим, влечет за собой в *Lineage II* довольно неприятные последствия, включая потерю опыта и ценных предметов. Так что любителям убивать других игроков придется-таки соблюдать ряд правил и вести себя тактично и деликатно.

Верхом на волшебном драконе

Для желающих разжиться крутой экипировкой многочисленные NPC приготовили огромное количество всевозможных квестов. И в качестве награды за одну из сложных миссий, рассчитанную на высокоуровневых героев, вы сможете получить драконье яйцо, из которого впоследствии вылупится симпатичный маленький дракончик. Со временем дракончик вырастет в Strider'а, на котором можно будет ездить верхом, а при надлежащем уходе он превратится в настоящего летающего змея!

Но конечно, самым красивым и интересным аспектом *Lineage II* является осада замков. Штурм крепости — это огромная свалка, где каждый сражается за себя, а победитель получает все. Обладание замком сулит много выгод, в частности владелец цитадели и прилегающих территорий контролирует местные магазины. Кроме того, по непроверенным данным, чем дольше вы удерживаете крепость под своим контролем, тем труднее соперникам будет впоследствии отобрать ее у вас. А еще в *Lineage II* можно будет заключать военные альянсы и создавать кланы, совместно защищающие собственность своих членов.

Игра выглядит очень красиво — движок Unreal Warfare превосходно справляется со своей задачей. Модели персонажей изящны и детализированы, а ландшафты живописны и стильны (чего стоит хотя бы город темных эльфов!). И без того немаленький игровой мир можно увеличивать практически до бесконечности – и разработчики уже заявили, что планируют примерно раз в полгода выпускать к *Lineage II* add-оны с новыми территориями, монстрами, квестами и т.д. Если и PvP-аспекты игры получатся у авторов так же хорошо, как и все остальное, то можно с уверенностью предположить, что в ближайшее время Lineage II потеснит нынешних тяжеловесов жанра MMORPG. **Райан Скотт**

Игра дает возможность одеть героя по своему вкусу (или раздеть — темные эльфийки, к примеру, любят ходить почти голыми на радость сексуально озабоченным геймерам).

Резюме: **ВОСХОДЯЩАЯ ЗВЕЗДА**



Перед вами — хозяин бойни. Мерзкий тип, не правда ли? Убить такого — одно удовольствие.

Система пост-эффектной фильтрации придает помещению сумрачный психоделический вид.

С противниками по-прежнему можно вступать в открытые перестрелки, но теперь из-за поумневшего AI это намного опаснее, чем раньше.

ИЗДАТЕЛЬ: **Eidos Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **Io Interactive** ЖАНР: **Stealth Action** ДАТА ВЫХОДА: **Май 2004**

Hitman: Contracts

Его бизнес – убийство... и этот бизнес процветает



Прятаться от врагов — это не трусость! Это разумный подход к делу.

В ближайшее время на прилавках появится игра, в которой мы будем много путешествовать, посетим Китай, Англию и Россию, увидим экзотические места, встретимся с интересными людьми... и проломим им черепа. Или подвесим их на ржавых крюках для коровьих туш. Или для разнообразия задушим во сне подушками... Конечно, в той или иной степени все эти приятные вещи мы могли проделывать и в двух предыдущих играх серии *Hitman*, жанр которой лучше всего можно определить как «симулятор наемного убийцы», — но только в третьей части, получившей название *Hitman: Contracts*, средства и способы отправки ближних на тот свет станут по-настоящему многочисленными и разнообразными.

Открытки закончились

На сей раз дизайнеры IO Interactive сделали своей целью полное погружение игрока в мрачную, неприглядную реальность, в которой живет лысый герой игры, известный под кодовым именем 47-й. В этой связи все 12 уровней *Hitman: Contracts* будут на редкость непривлекательными и малоприятными местами — начиная с токийской мафиозной цитадели, в которую нам придется пробираться грозовой ночью, и заканчивая насквозь пропитанной кровью скотобойней, используемой криминальными авторитетами для своих гнусных дел. Так что попрощайтесь с солнечными сицилийскими пейзажами *Hitman 2*, как будто сошедшими с ярких почтовых открыток, и приготовьтесь к сумрачному психоделическому кошмару третьей части.

Для адекватного отображения мрачных локаций *Hitman: Contracts* программисты IO Interactive разработали совершенно новый графический движок, поддерживающий всевозможные световые и погодные эффекты, тени и отражения. Все это звучит очень круто, спора нет, но ведь, как известно, никто и никогда не покупает игру из-за одних лишь красивых эффектов — важно то, КАК эти эффекты используются. Но поверьте, в случае с *Hitman: Contracts* никаких причин для беспокойства нет — дизайнеры IO Interactive крепко знают свое дело. В третьей части 47-му, как правило, приходится работать в пургу или в проливной дождь — и мы буквально ощущаем, как колючий снег и плотные потоки воды обрушиваются на героя. Сложная система пост-эффектной фильтрации (post-effect filtering) обеспечивает корректное «размывание» объектов и источников света, на которые мы смотрим сквозь метель или ливень — удаленных зданий, охранников, раскачивающихся на ветру бумажных фонариков и т.д. Благодаря всем этим невероятным эффектам сценарии воспринимаются как причудливые ночные кошмары — и что самое интересное, это действительно так, поскольку игровые миссии являются воспоминаниями 47-го, возникающими в его воспаленном мозгу, в то время как сам он корчится от боли, борясь с огромной, возможно смертельной, дозой наркотиков.

Выбор орудия убийства

Тот факт, что сценарии являются всего лишь воспоминаниями агента 47, накладывает жесткие ограничения на количество и ассортимент оружия, доступного при первом прохождении каждой миссии (при повторных переигрываниях уже выполненных заданий никаких ограничений не будет, и вы сами сможете выбирать себе арсенал). Повышает ли данная фишка сложность игры? С одной стороны, конечно да, но с другой стороны, дизайн сценариев таков, что в вашем распоряжении всегда будет несколько принципиально разных способов обслужить клиента. Нахождение все более необычных и извращенных методов убийства не является проблемой, главное — внимательно смотреть по сторонам и тогда вам непременно попадется на глаза совковая лопата или, скажем, массивная железная кочерга... Для каждого из этих «подручных средств» дизайнеры не поленились создать уникальные фазы анимации — различные выпады, удары, позы, падения и т.д., демонстрируемые в зависимости от положения 47-го относительно жертвы и используемого им орудия. Разработчики хотят сделать каждое убийство в игре уникальным, чтобы процесс умерщвления клиентов не приелся нам со временем, хотя, честно говоря, разве кому-нибудь может надоесть втыкать мясницкие крюки в тела людей??

Разве кому-нибудь может надоесть втыкать мясницкие крюки в тела людей?!

Чтобы сделать игровой процесс более реалистичным, дизайнеры IO Interactive значительно усилили AI противников по сравнению с предыдущими частями. Например, охранники сразу же насторожатся, увидев, что вы бежите по уровню, даже если ваша одежда полностью соответствует ситуации и не вызывает никаких подозрений. Кроме того, телохранители жертв будут теперь активнее реагировать на сигналы тревоги, поэтому проходить миссии методом тотальной зачистки уровней станет НАМНОГО сложнее, чем раньше. Разработчики хотят, чтобы действия 47-го оправдывали его прозвище — Silent Assassin — и стараются предоставить в наше распоряжение максимальное количество различных вариантов достижения цели. Мы сможем оглушать врагов, не убивая их, — чтобы свести к минимуму число трупов и заработать самый высокий рейтинг. При этом надо будет постоянно иметь в виду, что потерявшие сознание охранники не станут лежать без чувств вечно и через какое-то время придут в себя — со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Contracts будет не только самой мрачной, но и самой большой игрой в линейке *Hitman*. Уровни третьей части будут в два-три раза превосходить по размеру карты *Hitman 2* — что означает большее количество вариантов действий, больше динамики и больше противников. К тому моменту как вы будете читать эти строки, игра должна уже поступить в продажу. Наш совет: берите не задумываясь. Вещь того стоит. **Роберт Кофрей**

Резюме: **КИЛЛЕР**


60
160



Саботаж (Sabotain: Break The Rules)

Внешний вид девчонок наводит на мысль о «легкомысленном поведении»? Это вполне естественно — перед нами бордель и его... гм... сотрудницы. Самое удивительное, что это не самое удивительное в киберпанк-RPG *«Саботаж»* от Avalon Style Entertainment и «Акеллы». Эту игру еще иногда называют *«русским Deus Ex»*.

Что за *«русский Deus Ex»* и с чем его едят, мы скоро узнаем. Проект уже находится в завершающей стадии бета-тестирования, и подробный обзор игры непременно появится на страницах одного из следующих номеров CGW.



Сражения на городских улицах требуют отдельного мастерства.

Иногда удачно занятые позиции могут решить судьбу всего сражения.

В *«Сталинграде»* мы обнаружим большое количество новых объектов, в том числе и зданий, которое были перенесены в игру прямо со страниц исторических хроник и фотографий.

ИЗДАТЕЛЬ: **1С** РАЗРАБОТЧИК: **DTF Games** ЖАНР: **RTS** ДАТА ВЫХОДА: **IV квартал 2004**

Сталинград

Когда крепости не сдаются

Знойное лето 1942 года. Охваченный пламенем войны мир замер в тревожном ожидании. На восток двигалась железная армада; казавшаяся доселе непобедимой армия выбрала цель для удара; неумолимо приближался час великой битвы, которой было суждено изменить ход истории...

Игр, посвященных сражению за Сталинград известно, прямо скажем, не много. А те, что есть (например *Call of Duty*) более напоминают вариации на тему небезызвестного боевика «Враг у ворот» и высоким историческим реализмом не отличаются. А ведь Сталинградская битва является одним из самых драматичных эпизодов Второй мировой войны. И вот теперь стараниями DTF Games и фирмы «1С» у нас, похоже, появился шанс увидеть на своих мониторах это знаменательное сражение во всех мельчайших подробностях и с учетом исторических реалий.

Стратегия в реальном времени под названием *«Сталинград»* разрабатывается на движке другого отечественного проекта, посвященного событиям Второй мировой войны — RTS *«Блицкриг»* от компании Nival Interactive. И хотя на первый взгляд может показаться, что между этими двумя играми много общего, при более детальном рассмотрении выясняется, что это впечатление ошибочно. В действительности разработчики из DTF Games прикладывают максимум усилий для того, чтобы их проект не выглядел банальным клоном *«Блицкрига»*. И судя по всему, это им удается!

Не секрет, что вышедший почти год назад *«Блицкриг»* некоторые геймеры-хардкорщики называли недостаточно реалистичным. Будем справедливы, детище Nival Interactive — это все-таки не wargame, а стратегия в реальном времени, к тому же весьма увлекательная и заслуженно пользующаяся популярностью среди игроков по всему миру. Что же касается поклонников скрупулезной историчности и достоверности, то теперь и на их улицу придет праздник!

Разработчики из DTF Games обещают, что *«Сталинград»* действительно будет очень реалистичной игрой (насколько это вообще возможно для стратегического жанра). Во-первых, события, в которых нам предстоит принять участие, разворачиваются исключительно вокруг одной-единственной битвы между советскими войсками и немецко-фашистскими захватчиками. И поверьте, мало всем нам не покажется! В отличие от 99% RTS, посвященных Второй мировой войне, в *«Сталинграде»* нам будет предоставлена возможность пройти обе кампании — немецкую и русскую таким образом, как если бы мы действительно были участниками тех событий. Никаких перепрыгиваний с фронта на фронт, никакого «краткого курса истории» с быстрым прохождением десятка наиболее важных сражений (среди которых, к тому же, решающим ход всей войны будет, разумеется, высадка союзников в Нормандии). В новом проекте от DTF Games нас ждет невероятно точная реконструкция ВСЕХ событий, связанных со Сталинградской битвой, — с наступления частей германской армии на Сталинград и последующего захвата города до освобождения советской твердыни от немецко-фашистских войск и полного разгрома 6-й армии Вермахта! Причем в отличие от многих других игр на данную тему в «Сталинграде» каждая миссия будет привязана к происходившим в ходе Второй мировой событиям как по времени, так и по месту. А это значит, что все карты в игре создаются не на усмотрение дизайнера, а по сведениям из реальных источников.

В новом проекте от DTF Games нас ждет невероятно точная реконструкция ВСЕХ событий, связанных со Сталинградской битвой.


Среди заснеженных приволжских степей развернутся драматические события битвы за Сталинград.

Серьезные изменения претерпит и непосредственно геймплей. Для соблюдения пущей реалистичности создатели *«Сталинграда»* сознательно пошли на отказ от использования некоторых фичей оригинального *«Блицкрига»* (таких как пополнения пехоты), зато появятся и свежие, оригинальные новшества. Например, раненые в игре будут представлены как отдельные юниты с пониженными характеристиками — с ними даже связаны некоторые задания. Количество складов в игре будет жестко ограничено. К тому же получить доступ к вожделенному хранилищу бесценных боеприпасов окажется далеко не всегда просто — иногда придется отбивать их у противника. Еще в *«Сталинграде»* будет значительно (если более точно — то где-то в два раза) увеличен радиус стрельбы для танков и артиллерии. Так что о фирменных «блицкриговских» боях лоб в лоб, видимо, придется забыть.

Вообще сражения (как, впрочем, и все остальное) в *«Сталинграде»* будут приближены к условиям суровой исторической реальности. Кроме того, что существенно изменится стиль танковых боев (о чем уже было сказано чуть выше), нас ожидают кардинальные перемены и в способах эффективного использования различных видов техники и пехоты. Например, весьма удачным приемом будет маскировка боевых единиц (таких, как противотанковая артиллерия). По сути дела подобные закамуфлированные юниты в *«Сталинграде»* обладают «правом первого выстрела» — они не просматриваются в бинокль, и обнаружить засаду в некоторых случаях можно будет лишь после того, как она сама даст о себе знать. После этого уже подвергшаяся нападению сторона также может атаковать противника, но понятно, что к тому времени ей уже может быть нанесен весьма значительный урон. Еще один способ спрятать свою технику и бойцов от врага, а потом нанести в нужный момент сокрушительный удар — это использование особенностей ландшафта карт. Конечно, такая возможность у нас была уже и в *«Блицкриге»*, но создатели *«Сталинграда»* продолжили ее совершенствование. Таким образом, в игре будут позиции, на которых орудия/танки видны, только в том случае, если подъехать к ним вплотную.

Несмотря на то, что движок *«Сталинграда»* в плане технологичности и эффектов не будет иметь серьезных отличий от *«Блицкрига»*, разработчики планируют значительно изменить и переработать графическую составляющую игры. Как я уже говорил раньше, DTF Games при создании карт активно использует реальные исторические источники для реконструкции мест сражений. Благодаря этому мы увидим в игре не абстрактный город, а тот самый, настоящий Сталинград 1942-1943 гг. со всеми исторически известными зданиями (среди них можно отметить вокзал, элеватор, универмаг, Дом специалистов, завод «Красный Октябрь»), памятниками, расположением улиц и площадей. Кроме того, даже многие юниты и техника в игре претерпят значительные внешние изменения. Форма солдат, внешний вид танков и поездов, даже тех, которые были в *«Блицкриге»*, будут переделаны в соответствии с реалиями Сталинградской битвы. Кроме того, появятся и новые юниты, например морская пехота.

Кстати, написанием оригинального саундтрэка в стиле dub-metal для *«Сталинграда»* занимается питерская группа «Скафандр», так что и в плане музыкального сопровождения игры мы вполне можем рассчитывать на нечто интересное и оригинальное.

Нам же пока остается только ждать свежих новостей от DTF Games, ведь разработчики обещают еще немало интересного. Ну а всем поклонникам военно-исторических стратегий настоятельно рекомендуется сделать себе пометку на IV квартал этого года, когда планируется выход *«Сталинграда»*. **Глеб Соколов**

Резюме: **НЕДЕТСКАЯ ВОЙНА**

Доктор Ватсон за поиском ценных улик.



А вдруг этот выпивающий гражданин знает что-нибудь важное?



Опрос свидетелей — важнейшая часть расследования убийства!

редакционная **подписка!**



ВНИМАНИЕ!
БЕСПЛАТНАЯ
Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW + 2CD
6 месяцев - **600** рублей
12 месяцев - **1200** рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

справки по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE" с 2 CD

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________
☐ На 12 месяцев, начиная с ______________
(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________
индекс ____________ город ____________
улица, дом, квартира ____________________
телефон ____________ подпись ____________ сумма оплаты ____________

Извещение	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный московский банк , г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП: 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Оплата журнала "Computer Gaming World" с 2004 г. — Сумма
Кассир	Подпись плательщика
	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный московский банк , г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП: 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
Квитанция	Назначение платежа / Оплата журнала "Computer Gaming World" с 2004 г. — Сумма
Кассир	Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц **www.interpochta.ru**

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: **inter-post@sovintel.ru**

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: **kpp@sovintel.ru**

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ИЗДАТЕЛЬ: **неизвестен** РАЗРАБОТЧИК: **Frogwares Ukraine** ЖАНР: **Adventure** ДАТА ВЫХОДА: **IV квартал 2004**

Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring

Приключения Шерлока Холмса: Серебряная Сережка...

Если бы сэр Артур Конан Дойл узнал, что придуманные им герои — гениальный сыщик Шерлок Холмс и его неутомимый товарищ доктор Ватсон — будут популярны и через 100 лет после появления на свет, он бы, наверное, здорово удивился! Ведь английский классик, как известно, не считал эту часть своего творчества чем-то выдающимся. Но в результате получилось так, что остальные книги Конан Дойла сегодня мало кто читает, а про Шерлока Холмса — кто ж не слышал?! Ну, или хотя бы не смотрел фильм! Более того, по всему миру существуют клубы фанатов Великого Сыщика, в его квартире на Бейкер-стрит 221б открыт музей. Так что забвение мистеру Холмсу явно не грозит и в будущем.

Способствуют этому и компьютерные игры. Вот, например, киевская компания Frogwares Ukraine сейчас готовит уже второй проект из серии приключений Шерлока Холмса. Игра называется *Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring.* И посвящена она будет, естественно, раскрытию очередного преступления. Есть дом, есть труп, есть куча свидетелей и подозреваемых (40 человек, кстати) и есть сыщик, который должен разгадать все загадки и вычислить убийцу. Это если пересказывать суть новой игры вкратце. Думаете, элементарно, Ватсон? На самом деле не все так просто!

Как и положено всякому квесту, в новых приключениях Холмса важнейшую роль играет сюжет и диалоги (которых, кстати, будет на целых три часа отличной озвучки). Согласно предлагаемой разработчиками истории Холмс и Ватсон как-то раз были приглашены на светский раут. Все были довольны и веселы, когда вдруг обнаружилось, что хозяин дома, где проводилась вечеринка, лежит хладным трупом. Подоспевшая медицинская помощь ничем помочь несчастному уже не могла.

Как поступить в таком случае? Не знаю, что бы стал делать ты, оказавшись в подобной ситуации, но Шерлок Холмс и доктор Ватсон сразу же занялись расследованием! Опрос свидетелей в игре — важнейшее занятие. Пренебрегать им попросту нельзя, а пролистывать диалоги без должного внимания — крайне не рекомендуется. Во-первых, на основании рассказанного свидетелями тебе потом придется делать выводы, и насколько верными они будут — зависит от тебя. Дедуктивный метод все-таки! А во-вторых, это просто интересно! Ведь сюжет *Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring* был написан большим поклонником Конан Дойла, а затем еще тщательно проверен на предмет соответствия духу Викторианской эпохи и стилю оригинала. Кто же откажется от прочтения еще одного классического рассказа о приключениях любимых героев, да еще имея возможность самому принять участие в описываемых событиях?



Ни один сыщик не может обойтись без того, чтобы не побродить в каких-нибудь подозрительных местах!

Есть дом, есть труп, есть куча свидетелей и подозреваемых (40 человек, кстати), и есть сыщик, который должен разгадать все загадки и вычислить убийцу.

Само собой, расследование преступления не будет ограничиваться одними лишь опросами свидетелей. Еще нужно собирать улики. Это могут быть самые разные предметы — от записки до пуговицы или окурка. Собранные вещи затем можно изучить в лаборатории Холмса на Бейкер-стрит. И как знать, может быть, именно очередная находка подскажет тебе путь к раскрытию преступления!

Конечно, в ходе игры нам не придется бесконечно бродить по одному и тому же дому. В *Adventures of Sherlock Holmes* будет представлено 5 уровней, которые содержат 40 локаций, с фотографической точностью воспроизводящих внешний вид Лондона конца XIX века. Выглядят они на отлично благодаря использованию заранее отрендеренных фонов, по которым передвигаются уже полностью трехмерные персонажи. Смотрится неплохо. И главное — движок полностью справляется с поставленными перед ним задачами. *Adventures of Sherlock Holmes* — не только красивая, но и не слишком требовательная игра, которую устроит «начинка» вполне обычного домашнего компьютера.

Еще один большой плюс игры — музыкальное сопровождение. Произведения великих композиторов — например Николо Паганини или Феликс Мендельсон — вполне соответствуют общему духу проекта.

Пожалуй, я бы не расписывал так достоинства игры, если бы не смог сам убедиться в том, что все так и есть на самом деле. Команда Frogwares представила *«Приключения Шерлока Холмса»* в рамках проходившей 15-17 апреля в Киеве выставке *«Игроград»*, где довелось побывать и мне.

В ходе общения с разработчиками и просмотра полностью рабочей демо-версии игры были выяснены многие интересные моменты, которые легли в основу данного рассказа. Так что все — сущая правда!

Adventures of Sherlock Holmes: TSE — отличная красивая игра для всех, кому по душе неторопливые детективные приключения с любимыми героями в главных ролях. Если есть желание испытать свое умение мыслить логически и проверить метод Холмса на практике, то дождаться выхода детища Frogwares обязательно стоит!

Глеб Соколов

Frogwares Ukraine

КОМАНДА FROGWARES UKRAINE СУЩЕСТвует уже порядка четырех лет, и за это время отметилась выпуском целого ряда приключенческих игр. Первая из них — *«Пять египетских статуэток. Приключения Шерлока Холмса»* была закончена в сентябре 2002 года; затем последовало *«Путешествие в Центр Земли»*. Сейчас Frogwares заканчивает новое расследование Шерлока Холмса — *«Серебряная Сережка»* и начинает работу над проектом *«Вокруг света за 80 дней»*. А чтобы все было как надо, разработчики сами объездили все основные точки земного шара, где будет происходить действие игры! Так что с нетерпением ждем новых проектов от Frogwares.

Резюме: **ЭЛЕМЕНТАРНО, ВАТСОН!**

PIPELINE

Дата выхода игр и известия об их переносе

Игра	Издатель	Дата выхода
Advent Rising	Majesco Games	Сентябрь 2004
Alias	Acclaim	Апрель 2004
Atlantis Evolution	The Adventure Company	Апрель 2004
The Bard's Tale	InXile Entertainment	2004
Black & White II	Electronic Arts	Октябрь 2004
BloodRayne 2	Majesco Games	Октябрь 2004
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	Август 2004
City of Heroes	NCsoft	Апрель 2004
Civilization IV	Atari	2005
Creature Conflict: The Clan Wars	Cenega Publishing	IV кв. '04
Doom 3	Activision	Апрель 2004
Dragon Empires	Codemasters	III кв. '04
DRIV3R	Atari	Июнь 2004
Dungeon Siege II	Microsoft	2004
Egyptian Prophecy	The Adventure Company	Апрель 2004
EverQuest II	SOE	Июнь 2004
Evil Genius	Vivendi Universal	III кв. '04
Flat-Out	Empire Interactive	III кв. '04
Freedom Force vs. the Third Reich	TBA	2004
Full Spectrum Warrior	THQ	Сентябрь 2004
Ground Control 2: Operation Exodus	NDA Productions	II кв. '04
Guild Wars	NCsoft	2004
Half-Life 2	Vivendi Universal	III кв. '04
Hitman: Contracts	Eidos Interactive	Апрель 2004
I of the Enemy	Enemy Technology	II кв. '04
Joint Operations: Typhoon Rising	NovaLogic	Май 2004
Juiced	Acclaim	III кв. '04
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Sierra	III кв. '04
Lineage II: The Chaotic Chronicle	NCsoft	Апрель 2004
LOTR: The Battle for Middle-earth	Electronic Arts	Июнь 2004
Manhunt	Rockstar Games	2004
The Matrix Online	Ubisoft	Октябрь 2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	Июнь 2004
Men of Valor: Vietnam	Sierra	IV кв. '04
Middle-Earth Online	Vivendi Universal	Октябрь 2004
The Movies	Activision	Июнь 2004

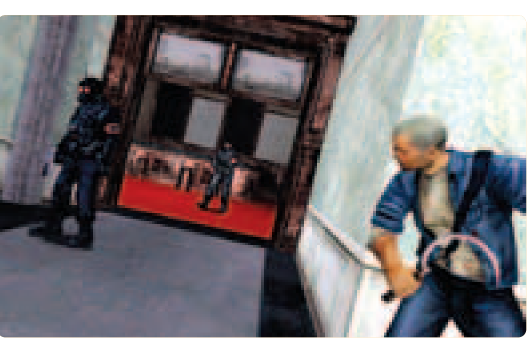
Новая позиция Исправление

ИЗДАТЕЛЬ: **Rockstar** РАЗРАБОТЧИК: **Rockstar North** ЖАНР: **Stealth Action** ДАТА ВЫХОДА: **Весна 2004**

Manhunt

Охота объявлена!

Хотя название *«Охота на мужчин»* лучше всего подошло бы какому-нибудь симулятору одиноких женщин («Эй, подружка, пойдем поохотимся на мужиков!»), на самом деле сюжет портированной с PS2 игры *Manhunt* не имеет абсолютно ничего общего с жизнью незамужних дамочек, жаждущих любви. Manhunt - это путешествие в грубый и жестокий мир современных кинобоевиков.



Вы — приговоренный к смерти преступник, участвующий в кошмарном телешоу, в котором убивают людей, причем взаправду. Режиссеры шоу разместили по всей «охотничьей территории» множество камер, через которые зрители видят все ваши действия. И хотя в прессе игру уже назвали «воплощением насилия и садизма», по жанру *Manhunt* — типичный стелс-экшен, в котором умение думать и прятаться намного важнее быстрой реакции.

Пожалуй, главное достоинство *Manhunt* — многочисленные детали, с одной стороны, смягчающие мрачную атмосферу игры, с другой — делающие происходящее на экране удивительно достоверным. Никаких особых отличий PC-версии от консольного оригинала не планируется, так что скрестим пальцы и будем надеяться на то, что у разработчиков хватит трудолюбия хотя бы на нормальные разрешения и приемлемую частоту кадров. Игра должна выйти до конца весны. **Джонни Лю**

Резюме: ПООХОТИМСЯ!

ИЗДАТЕЛЬ: **Strategy First** РАЗРАБОТЧИК: **Legend Studios** ЖАНР: **RTS** ДАТА ВЫХОДА: **Апрель 2004**

War Times

По законам военного времени

***War Times* — это очередная риал-тайм стратегия на тему Второй мировой войны. Ее разработчик — Legend Studios (не путать с Legend Entertainment!). Играть можно будет за США, Англию, Германию и СССР.**



Несмотря на то, что по численности персонала Legend Studios значительно уступает Blizzard, анимационные вставки, предваряющие в *War Times* каждую миссию, сделаны на весьма достойном уровне и прекрасно справляются со своей основной функцией — погружением игрока в напряженную атмосферу Второй мировой. По геймплею *War Times* несколько напоминает *Battle Realms* — тот же темп, та же функция масштабирования, то же разнообразие тактических приемов. В многопользовательском режиме смогут одновременно сразиться до 14 игроков.

Как известно, сейчас рынок перенасыщен риал-тайм стратегиями и играми, посвященными Второй мировой. Чтобы сделать продукт, совмещающий ОБА этих качества, требуется недюжинная смелость и уверенность в себе. Пожелаем же дизайнерам Legend Studios удачи — она им очень понадобится, — а что у них в итоге получится, можно будет узнать уже совсем скоро — игра должна выйти до конца апреля. **Джонни Лю**

Резюме: НЕУДАЧНИК

PIPELINE

Игра	Издатель	Дата выхода
Mythica	Microsoft	Октябрь 2004
Operation Flashpoint 2	Codemasters	IV кв. '04
Pac-Man World 2	Hip Interactive	Апрель 2004
Painkiller	DreamCatcher Interactive	Апрель 2004
Playboy: The Mansion	Arush Entertainment	2004
Priest	JC Entertainment	2004
Project Jane-J	The Adventure Company	IV кв. '04
Quake IV	Activision	2004
Rise of Nations: Thrones & Patriots	Microsoft	II кв. '04
Rome: Total War	Activision	III кв. '04
Sam & Max: Freelance Police	LucasArts	Май 2004
Serious Sam 2	TBA	2004
Shade: Wrath of Angels	Cenega	2004
Sid Meier's Pirates!	Atari	2004
Silent Hunter III	Ubisoft	2004
Silent Storm: Sentinels	Encore Software	2004
The Sims 2	Electronic Arts	III кв. '04
Soldiers: Heroes of World War II	Codemasters	III кв. '04
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	Сентябрь 2004
Star Wars Battlefront	LucasArts	III кв. '04
State of Emergency 2	TBA	IV кв. '04
Supremacy: Four Paths to Power	Strategy First	II кв. '04
Supreme Ruler 2010	Strategy First	II кв. '04
SWAT: Urban Justice	Sierra	2004
Team Fortress 2: Brotherhood of Arms	Sierra	Декабрь 2004
Thief: Deadly Shadows	Eidos Interactive	2004
TOCA Race Driver 2	Codemasters	II кв. '04
Train Simulator 2	Microsoft	Июль 2004
Tribes: Vengeance	Sierra	Q4 2004
Ultima X: Odyssey	Electronic Arts	Апрель 2004
Vampire: The Masquerade—Bloodlines	Activision	Июнь 2004
Warhammer 40,000: Dawn of War	THQ	IV кв. '04
Warlords Battlecry III	Enlight Software	II кв. '04
Wartime Command: Battle for Europe 1939–1945	Codemasters	III кв. '04
Ys VI: The Ark of Napishtim	Konami	IV кв. '04

■ Новая позиция ■ Исправление

ИЗДАТЕЛЬ: **Activision** РАЗРАБОТЧИК: **LTI** ЖАНР: **Action** ДАТА ВЫХОДА: **Весна 2004**

True Crime: Streets of L.A.

Жизнь преступного мира без прикрас

В отличие от большинства халтурных, кое-как сляпанных приставочных портов PC-версия *True Crime* представляет собой вполне качественный, самостоятельный продукт — что, впрочем, неудивительно, учитывая, что ее разработка началась за несколько месяцев до завершения Xbox-оригинала. Будем же надеяться, что переход на компьютер пройдет для *True Crime* менее болезненно, чем для *Dead to Rights* и *Chaos Legion*.

Главное достоинство PC-версии — полностью переработанная система управления с поддержкой мыши и возможностью нормально целиться при включении эффекта bullet-time. Никаких изменений в сюжете одиночной кампании не планируется, но при повторных прохождениях игры вы получите доступ к многочисленным бонусам и секретам. Кроме того, в компьютерный вариант *True Crime* будет встроен полноценный мультиплеер с множеством опций и режимов игры, включая соревнования «Кто собьет больше бандитов» и гонки по улицам Лос-Анджелеса.



Напоследок нужно упомянуть о том, что в PC-версии будет намного больше музыкальных композиций, и те, кто на дух не переносит современный хип-хоп, сможет насладиться старыми рок-н-рольными хитами. Ролики будут выбираться случайным образом и не понравившуюся песню можно будет просто пропустить. Игра должна появиться в продаже до конца весны.

Джонни Лю

Резюме: КРИМИНАЛЬНОЕ ЧТИВО

ИЗДАТЕЛЬ: **Бука/CDV Software** РАЗРАБОТЧИК: **Larian Studios** ЖАНР: **RPG** ДАТА ВЫХОДА: **Май 2004**

Beyond Divinity

Скованные одной цепью, связанные одной целью

Как ни грустно это признавать, но прошлогодний хит *Knights of the Old Republic* был практически единственной хардкорной RPG, вышедшей за последнее время. К счастью, период нашего вынужденного ролевого голодания должен вскоре закончиться, ибо бельгийская студия Larian вот-вот завершит разработку *Beyond Divinity* — продолжения нашумевшей в свое время RPG *Divine Divinity* (2002).



Действие *Beyond Divinity* разворачивается в той же самой вселенной, что и события оригинала, но сюжет игры не имеет никаких прямых связей с первой частью. Главный герой — благородный человек, душа которого после странного проклятья неразрывно связана с душой Рыцаря Смерти. Оба члена этого дуэта горят желанием разорвать существующую между ними связь и, объединенные общей целью, отправляются в долгий путь, на котором их ждут многочисленные приключения, квесты, подвиги и т.д.

Игра использует обновленную и улучшенную версию движка *Divinity* с более красочной графикой и более эффектными заклинаниями. Кроме того, диалоги были полностью озвучены, а ролевая система пополнилась множеством новых умений и свойств. Когда вы будете читать эти строки, *Beyond Divinity* должна уже появиться в продаже, и если игра окажется достойной своей первой части, то для изголодавшихся фанатов RPG она станет настоящим подарком.

Райан Скотт

Резюме: РОЛЕВАЯ БОМБА

ИГРОВОЙ АНДЕРГРАУНД Игры ниоткуда



РАЗРАБОТЧИК: **3D People** ДАТА ВЫХОДА: **II кв. 2004**

Kult

Обещания:
Изометрическая RPG, которая вполне может стать второй *Divine Divinity*. Сочетание традиционной игровой механики и современной трехмерной графики. Действие *Kult* разворачивается в волшебном королевстве Rywennia; нам предстоит исследовать 7 миров, разбитых на 50 карт, и выполнить десятки квестов, в число которых входит и путешествие в параллельный мир Dreamworld. Более 50 заклинаний, сотни образцов оружия, брони и магических предметов, продвинутая ролевая система.

Реальность:
Игра делается в Словакии. Если не считать посредственной *Empire of Magic*, эта страна пока еще никак не проявила себя на поприще фэнтези-RPG. Список игровых фишек — расплывчатый и невнятный; изучая его, понимаешь, что дизайнеры 3D People не планируют совершать никаких революций в жанре. И все же если разработчики не схалтурят и сумеют творчески воплотить в жизнь беспроигрышную формулу *Diablo*, их первая игра вполне может продаться в Европе неплохим тиражом и стать первым шагом на пути к действительно масштабным и интересным проектам.

РАЗРАБОТЧИК: **Magitech** ДАТА ВЫХОДА: **II кв. 2004**

Strength and Honour

Обещания:
Изданной компанией Xicat стратегии Takeda не удалось повторить успех *Shogun: Total War,* но ее продолжение — *Strength and Honour* — имеет все шансы прийтись по вкусу любителям повоевать в феодальной Японии. *Strength and Honour* сочетает пошаговый стратегический режим с тактическими боями в реальном времени. В отличие от своего предшественника, геймплей которого был полностью сосредоточен на сражениях, включает множество «мирных» аспектов — планирование развития городов, строительство и даже дипломатию. Играть можно как отдельные исторические сражения, так и полноценные кампании. Одновременно на поле боя могут присутствовать до 1000 юнитов. Поддерживается мультиплеер (2-4 игрока). Банзай!

Реальность:
Имея в активе всего лишь одну игру (да и то, далеко не хит), канадская студия Magitech вряд ли может рассчитывать на поддержку какого-нибудь крупного издателя. С другой стороны, разработчиков можно уважать за их преданность данной исторической теме, а также за то, что в *Strength and Honour* они учли все критические замечания, высказанные играющей общественностью в адрес Takeda. Тем более, что персонал Magitech состоит всего лишь из пяти сотрудников — это примерно соответствует количеству уборщиц и привратников, работающих в Lionhead Studios... Будем же надеяться на то, что качество финальной версии *Strength and Honour* оправдает шумиху, раздуваемую сейчас вокруг этой игры.



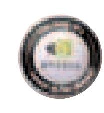


Даже подводный мир *Aquanox* не выдерживает никакой конкуренции по сравнению с тропическим аквариумом *Far Cry*.

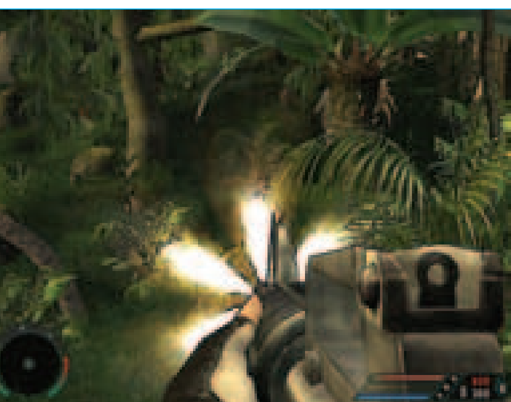
ИЗДАТЕЛЬ: **Бука/Ubisoft** РАЗРАБОТЧИК: **Crytek** ЖАНР: **FPS** РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 лет, насилие, очень грубый язык** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1GHZ, 256MB RAM, 64MB Video, 4GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 3GHZ, 1GB RAM, 128MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**



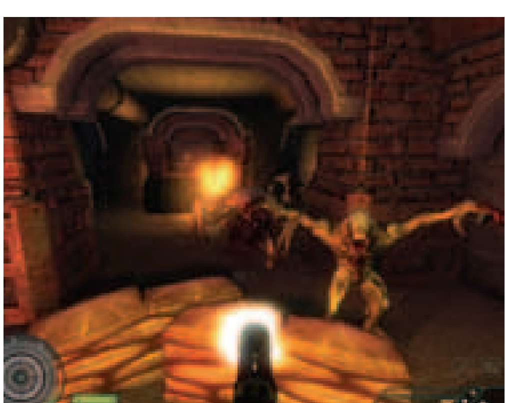
Far Cry



Красота по-немецки



Легким движением руки детище Crytek превращается в... *XIII*.



Милые парни. Нет, правда. Только руки очень большие.



Шотган неприлично ультимативен. Редкой убойной силы прибор.

ВНУТРИ



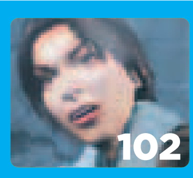
Knights of the Temple: Infernal Crusade

Предельно тупая мясорубка с сюжетом порнографического фильма «Хочу Писать 2».



Colin McRae Rally 04

Плюньте на клеймо «Simulation» и удовольствие гарантировано.



Syberia II

Если бы все квесты были как *Syberia*, надобность в других жанрах отпала бы.

Индустрия КИ, как и любое направление человеческой деятельности, имеет свои переломы в развитии. Известные каждому произведения, названия которых давно стали нарицательными, далеко не всегда разрабатывались с целью дать толчок менее сообразительным коллегам по ремеслу и создать прецедент. И все же многие из них со временем превратились в эталоны, а их авторы — в многоруких идолов, от которых и по сей день ждут чуда. *Doom, Half-Life* и затерявшийся в ее тени не менее сюжетный *SiN*, *Dune 2* и *Warcraft*, невольно разделившие место лидера, *Myst, Fallout* и неприлично масштабный для своего времени *Baldur's Gate*... Малоизвестной немецкой студии из Кобурга вряд ли светит многолетняя слава и бесконечное упоминание в исторических справках наряду с id Software и почившей Westwood. *Far Cry* — далеко не революция в жанре, и ждать особых изысков геймплея избитого сценария про неудачные лабораторные опыты не приходится. И все же именно детищу Crytek в пору носить приставку *Breakthrough* вместо опостылевшей *Medal Of Honor*.

Далекий крик

Причина этого одним покажется странной, другим — решающей в споре о приоритетах в оценке электронных развлечений. В любом случае факт остается фактом: *Far Cry* красив. Красив настолько, что сравнивать этот бесподобного качества тропический променад с прочими серыми поделками, не спешащими использовать инструкции DirectX 9, получается с трудом. Подмяв под себя все доступное «железо», *Far Cry* благодарно выдает картинку, по сравнению с которой блекнет даже раскрашенный в ярмарочные цвета *UT2004*. А предусмотрительно выбранные для демонстрации возможностей CryENGINE тихоокеанские пейзажи и вовсе перечеркивают любые попытки конкурировать с командой германских вундеркиндов.

По следам Джека Карвера, совершающего чартерный рейс на своей яхте, мы попадаем в райский уголок Микронезии недалекого будущего. Миссия сопровождения журналистки Валери Кортез на остров Кабату оборачивается неожиданным крушением с последующими каникулами в курортном местечке. В процессе «отдыха» Джек, разом превратившийся в заправского боевика, выясняет, что охраняемый со всех сторон кусочек суши скрывает в себе секретную лабораторию по производству макак-мутантов с полным отсутствием мозгов, шеи и половых органов, но с ярко выраженной социальной агрессией, длиной рук и челюстно-лицевой частью. Все это на фоне экзотических панорам, сочных природных красок, кристально чистой воды и душераздирающих закатов.

Far Cry откровенно плюет на застрявшие в развитии ПК и не стесняясь демонстрирует природу тропиков во всей красе. Пальмы, бесконечные кусты, трава по пояс, мирно пасущиеся четвероногие аборигены и невероятно правдоподобное море. Дизайнеры Crytek не поленились даже воссоздать подводный мир, заменивший привычные пустынные бассейны среднестатистических FPS, чья живность давно вымерла еще в мозгах консервативных дизайнеров. В местные бухты и заливы хочется вернуться из скучных подземных помещений, их пляжи, возможно, в первый раз вызывают неподдельное желание ускорить приближение лета, а яркий лунный свет как будто вчера сошел с картин Куинджи. За одни только пейзажи Crytek могла бы получить редакционную плюшку, даже если бы все остальное было бы на уровне спинномозговых кошмаров а-ля *Will Rock*.



Far Cry беспободобен в любое время суток, даже ночью.

Did you hear something?

К счастью, одной сногсшибательной графикой убер-девелоперы не ограничились. Будучи совершенно стандартным шутером без каких-либо сценарных и фактических изысков, *Far Cry* может надолго засосать даже самых искушенных любителей техасской резни от первого лица. Прогрессивный во всех отношениях движок на протяжении всех двадцати уровней лишь изредка дает передохнуть и насладиться солнечными пляжами, водорослями и безобидными скаляриями. На удивление сообразительные зольдатен, нанятые для охраны особого объекта, норовят обратить на себя внимание нестандартным поведением.

Среднестатистический тропический громила в свободное от работы время беседует с приятелями, курит, завязывает шнурки и нехотя патрулирует участок. Заметив парня в неприметной красной гавайской рубашке, секунду назад кучковавшиеся охранники разбегаются в разные стороны, прячутся за любой выступающий предмет и ни в какую не хотят соваться под пули мистера Карвера. Периодически поглядывая из-за ящиков, трусливая солдатня огрызается на выстрелы противника, регулярно кидает гранаты и в особо

Помереть, уткнувшись лицом в унитаз, да еще в бронежилете поверх комбинезона водопроводчика — не самая достойная смерть.

критических случаях жмет на первую попавшуюся кнопку сигнализации. На вой сирены сбегаются их коллеги из соседних комнат, просыпаются снайперы и водители джипов.

Впрочем, изредка наш искусственный друг все же дает сбой. Уткнувшийся во внезапно образовавшуюся преграду AI может надолго задуматься, превратившись в нелепую мишень. Штурман лодки никогда не догадается занять место погибшего за носовой пушкой товарища, целый отряд с комсомольской целеустремленностью будет идти навстречу станковому пулемету, а стопроцентная непробиваемость лабораторных обезьян останется вне конкуренции до самого финала. Несмотря на это, вам придется периодически менять оружие, использовать дымовые шашки,

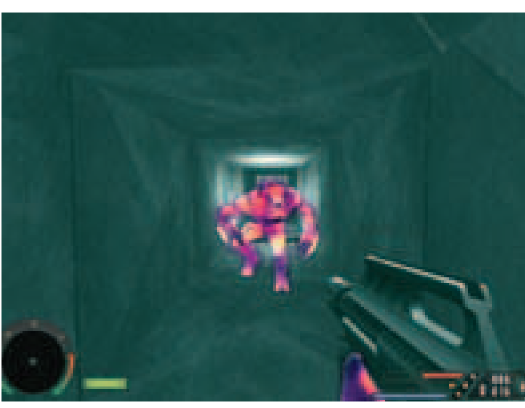
Подмяв под себя все доступное «железо», *Far Cry* благодарно выдает картинку, по сравнению с которой блекнет даже раскрашенный в ярмарочные цвета *UT2004*.

The Gift

Вам вряд ли понравится инквизиторская система сохранения, любезно впаянная разработчиками в угоду единства с приставочными версиями. Предусмотренный изначально Quick Save был поспешно удален перед самым релизом, о чем с охотой рассказывают конфигурационные файлы, оставшиеся от лучших времен. Если вы предпочитаете есть суп вилкой и спать в муравейнике, то оставьте все как есть, отведите глаза в сторону и сосредоточьтесь на чтении основного текста. Все остальные могут смело набирать в консоли \save_game gamename, получая взамен отсутствие как минимум одного раздражающего фактора. Не поверите, но подобный авторский «подарок» может испортить все удовольствие.


Хитрая солдатня в отличие от тупоголовых мартышек обожает прятаться за толстыми предметами.


Дискретные камеры наблюдения слегка выбиваются из общей идеальной картины.


Использование CryVision превращает незатейливый боевичок в черно-белый трешевый ужастик середины прошлого века.

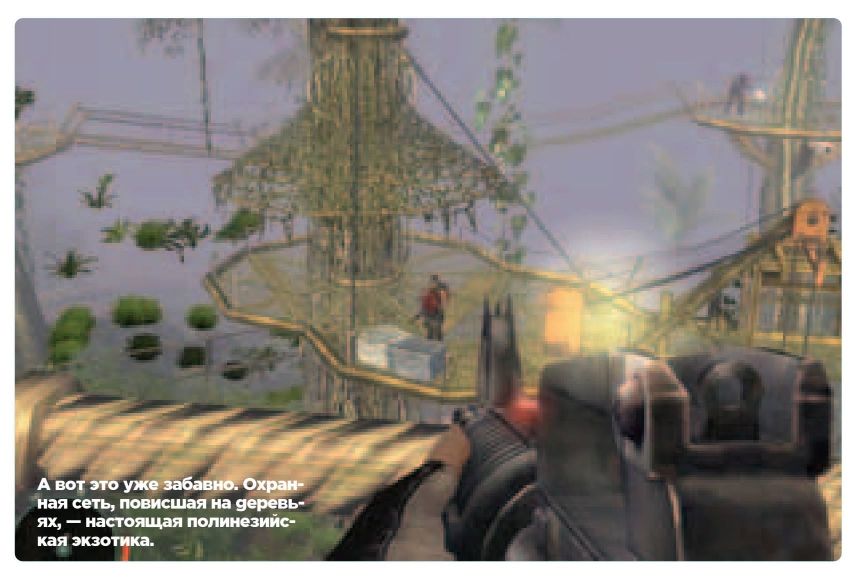
ослепляющие гранаты и сталкивать бочки на засевших внизу военных.

Гостеприимный CryENGINE с удовольствием отзовется на ваше желание опрокинуть стеллаж, сдвинуть ящик или выбить вражеское стекло камнем. В то же время интерактивность окружающего интерьера до неприличия примитивна. Прострелом бочек и «тряпичными куклами» падающих тел сегодня можно удивить лишь младенцев. Остальным будет непонятно, почему одна половина мебели прибита к полу девятидюймовыми гвоздями, а другая весело кувыркается от первого же выстрела с пенопластовой физикой. От подобных мыслей лучше отвлечься, как и от отсутствия кокосов на пальмах или размытой в кисель листвы на заднем плане.

О невыезде

Зато Джек Карвер очень натурально глохнет от взрывающихся рядом ракет, жалобно орет при попадании, слепнет как крот, напоровшись на собственную «флешку», не умеет стрелять с лестницы и ломает ноги при длительном скольжении по склону и малейших падениях В карманах главгероя обитает солидный арсенал из штурмовой винтовки, пары строптивых автоматов с весьма ощутимым «ведением» во время стрельбы, перочинный ножик, непременная ракетница на пару с мортирой, «вулкан» и гвоздь программы — бронебойный шотган Jack Hammer, на «ура» выносящий приматов с пары выстрелов. Но не ждите в связи с таким разнообразием расчлененки — ее тут нет. Патроны карманного пакгауза Джека исключительно гуманны, с правильным центром тяжести и стойким желанием поселиться в теле врага без излишнего кровопускания.

Эти мелочи с лихвой окупаются почти полным отсутствием «рельс», по которым на протяжении всей линейки *Medal of Honor* (читай *Call of Duty*) неторопливо скользили представители армии союзников. Подаваемый мелкими порциями сторилайн ведет протагониста по ключевым точкам, но при этом до любого места всегда найдется пара путей на выбор. Вы не встретите заданий вида kill'em all или bust'em up — чрезмерно высовываться и отстреливать головы всему, что движется, совершенно не обязательно. До соседнего острова можно добраться вплавь, по берегу и через мост или позаимствовав у оппонентов патрульную лодку. А при наличии достаточного количества патронов расплодившаяся охрана с успехом ликвидируется из укромного места путем нехитрых, но чертовски смертельных манипуляций в голову. Вечная же проблема излишне любопытных игроков решается с помощью не сбиваемых вертолетов, вежливо отправляющих обратно в рабочие пределы уровня. Не положено-с.


А вот это уже забавно. Охранная сеть, повисшая на деревьях, — настоящая полинезийская экзотика.

Почти рай

Единственным серьезным недостатком *Far Cry* для многих может стать чрезмерная прожорливость. Однако это один из тех редких случаев, когда не жалко заплатить за отражение в прицеле винтовки, мягкие тени от многочисленной листвы и пальмовых листьев, за неторопливое расследование деятельности тихоокеанских мичуринцев и непрекращающийся сарказм Карвера, сопровождаемый превосходным звуком выстрелов, шумом прибоя и расслабляющим шелестом деревьев. Это просто рай для владельцев топовых видеокарт и почти — для тех, кому с hardware начинкой повезло меньше. Подойдите к шедевру Crytek как к обычному шутеру и он не оставит и следа в памяти, кроме яркого отпечатка своей внешности. Но немного терпения к нечастым вылетам, своевременная установка патчей, возвращающих нормальное сохранение и повышающих производительность, развесистый редактор Sandbox на закуску и, вероятнее всего, вы надолго поселитесь на солнечных островах Микронезии.

Сергей Жуков

Единственным серьезным недостатком *Far Cry* для многих может стать чрезмерная прожорливость.

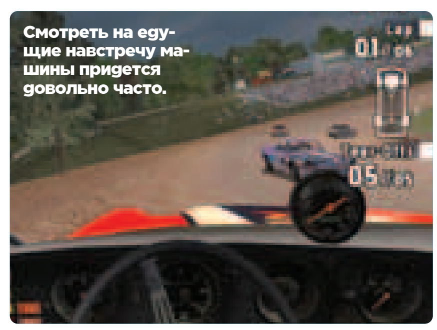
Вердикт ★★★★½

Говорить бесполезно. Это надо видеть.

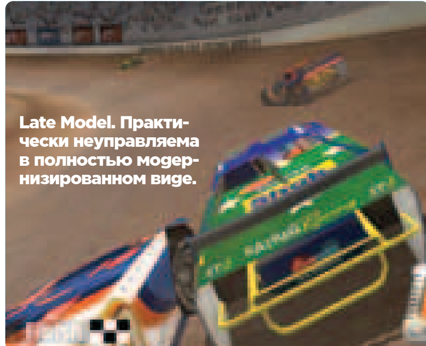
ИЗДАТЕЛЬ: **Atari** РАЗРАБОТЧИК: **Ratbag Games** ЖАНР: **Dirt Racing** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium PIII-600, 128MB RAM, 8MB Video, 1.5Gb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium PIII-800, 256MB RAM, 32MB Video** MULTIPLAYER: **Internet, Split-Screen (2-10 игроков)**

Saturday Night Speedway

Уик-энд в грязи



Смотреть на едущие навстречу машины придется довольно часто.



Late Model. Практически неуправляема в полностью модернизированном виде.



Pro-Stock, раскрашенный в спонсорские цвета, не имеет никакого отношения к Breed, несмотря на заметный логотип на капоте.

Если хотя бы немного и в меру беспристрастно следить за выходом гоночных аркад, можно едва ли не в каждой из них найти нечто заслуживающее внимания. Серия *Need For Speed* который год «кормит» своих фанатов лицензионными авто. Прошлогодний полушедевр от Synetic — *Mercedes-Benz World Racing* — внес понятие полной свободы в насквозь ограниченный жанр. Даже посредственный *Corvette,* зевая, уложил *NFS Underground* в плане передачи ощущения скорости. Пытаясь не отстать от участников негласного соревнования, сотрудники австралийской Ratbag Games уже давно в буквальном смысле слова месят пригородную грязь своей серией *Dirt Track Racing.* Ничего особенного, в принципе, но зато такого больше ни у кого нет.

Fever to Speedway

Правда, при стартовой цене в $19.99 и сомнительной привлекательности авторского портфолио из *Saturday Night Speedway* не должно было выйти ничего хорошего. За пять лет существования немытого сериала ни одному его представителю не удалось выбраться за рамки «удовл. с минусом».

Поделенная на сезоны карьера «грязного» пилота превращается в бесконечную борьбу за кредиты, которых еле-еле хватает на ремонт побитой машины.

Смена привычного названия на загадочный титул, наводящий на мысли о стрит-рейсинге, не помогла. «Субботний спидвей» традиционно съедобен, но до изысканных блюд а-ля Le Soif de Vitesse* не дотягивает ровно бесконечность. По крайней мере единственное ноу-хау Ratbag Games — заляпанный грязью от впереди идущей машины экран и невидимые уборщики, эпизодически стирающие это гуано с виртуальных гоночных очков — вряд ли сойдет за достопримечательность.

И все же австралийские фермеры с героическим упорством лепят автоклоны своего негосимулятора. Отличия *SNS* от предыдущих представителей линейки *Dirt Track Racing* весьма условны. Все те же бесконечные овалы, ведра провинциальной жижи, допотопные машины с усиленными рамами и подвесками, полное отсутствие стекол, сомнительной правильности физика и левый уклон всех одномильных трасс. Теоретически из управления можно было бы запросто исключить поворот направо — как атавизм. Столь же бессмысленны и немногочисленные апгрейды инжекторов, двигателя, тормозов, амортизаторов и корпуса. Возможно, впервые модернизация вызывает откровенное раздражение, доводя и без того норовистое управление до истерики.

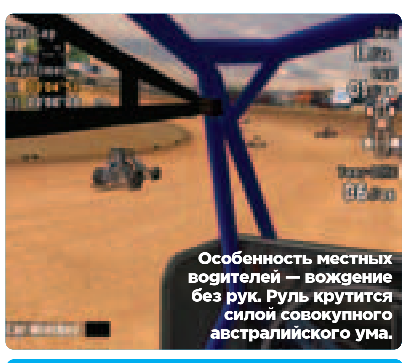
Без компромиссов

О да, в отличие от своих предшественников *SNS* может уверенно хвастаться повышенной бесчеловечностью минимум раз в день. Снятый с полки ветеран RalliSport Challenge начинает дико контрастировать с безумием австралийских девелоперов. И дело даже не в тоскливых текстурах и таксебе-моделях *Saturday Night Speedway* — к этому можно привыкнуть, как к размазне на домах *NFSU* или ведрах хрома на «Корветах». Пилоты местных болидов на протяжении всей гонки вынуждены, вцепившись в чугунный руль, бороться с издевательскими заносами, вызывающими стойкое сом-

* — Need For Speed, франц., вольн. перев.



Ratbag Games явно не собирается устраивать автошоу из меню. Более бедное представление моделей лишь на сайте Corvette.


Особенность местных водителей — вождение без рук. Руль крутится силой совокупного австралийского ума.



К неуместному Breed прибавился еще более забавный Payne. Опять же — никакой связи со слезливым полицейским.

нение в правдоподобности происходящего. Устроив однажды посреди трассы карусель, смело отправляемся на трибуны — размахивать звездно-полосатыми флажками и потреблять «Миллер» вместе с картонными зрителями. Прийти к финишу первым в этой гонке уже не светит.

Хорошо, если после таких па троица лидеров не обойдет зазевавшегося игрока на круг-другой. Наделенный минимумом мозгов AI в девяти из десяти случаев держится на одном и том же расстоянии в авангарде колонны забрызганных грязью машин, не желая сбрасывать скорость или неудачно вписываться в повороты. В то же время он неожиданно вежливо притормозит в особо пикантные моменты, подождав, пока смешной человечек по ту сторону монитора вырулит из заноса, а потом снова умчится вперед.

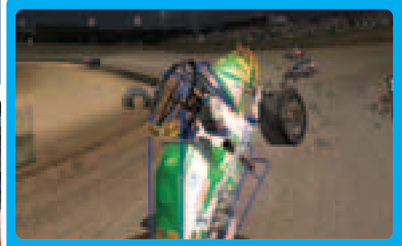
Любителям же целовать ограничители и поворачивать за счет оппонентов и вовсе стоит сразу обменять *SNS* на дуболомные «Корветы». Отчаянно стремящийся походить на старшего собрата — *NASCAR Something «Субботний Спидвей»* не терпит издевательств над автомобилями, но и фактически не портит при этом без того отвратительное управление и помоечный внешний вид. Разве что после пары прицельных столкновений вам напишут «Car wrecked» и отправят вниз турнирной таблицы с позорным DNF** напротив имени. На ту же позицию отправятся и те, кто решит слишком откровенно срезать путь. Не засчитанный при этом круг лишит даже минимальных шансов на успех. Извинения не принимаются, апелляции не рассматриваются.

** – Did Not Finished

Neverending story

В то же время именно благодаря своей бескомпромиссности *Saturday Night Speedway* может увлечь. Ненадолго. На пару тоскливых вечеров. Но может. В определенный момент перестаешь даже обращать внимание на гипнотизирующие овалы, а злость от издевательских заносов раз за разом возвращает на жидкую трассу. Поделенная на сезоны карьера «грязного» пилота превращается в бесконечную борьбу за кредиты, которых кое-как хватает на ремонт побитой машины. Скопить на апгрейды и авто другого класса получается очень нескоро — халява не предусмотрена совсем. То и дело приходится залезать в дырявый чулок, скармливая с трудом заработанные монеты прожорливому автосервису.

Развесистый тюнинг слегка исправляет положение, и после нескольких манипуляций удается даже догнать неприступную тройку лидеров, со скрипом доехав до финиша в тесной компании. При должном упорстве вам дадут сменить надоевший Pro-Stock на более продвинутый Midget и вовсе шикарную Late Model. А за регулярное попадание в списки призеров всучат блестящий трофей и откроют недоступные изначально трассы. Самым замороченным, помимо режима карьеры, вежливо предложат осилить чемпионат, непременный time trial и на ближайшее столетие погрузиться в бесконечные одиночные состязания single race. Для законченных психов — соответствующий мультиплеер.



No shame

Сотрудников Ratbag Games ничуть не смущает лейбл «Второй сорт» на всех продуктах серии *Dirt Track Racing*. Краткая автобиография студии бесстыже расписывает движок Difference Engine как нечто, способное выдавать аж 60 кадров в секунду на высоких разрешениях. Собственно, ничего удивительного. Глядя на поганенькие скриншоты, меньше fps не дашь даже с перепугу. А тыкать в пятилетней давности *Powerslide* совсем не «карашо». С тех пор мы уже успели намотать тысячи кругов по трассам удаленного континента и забыли worldwide hit далекого девяносто восьмого. Самое время сменить пластинку, товарищ кенгуру.

Фанз онли

Назвать *SNS* игрой на любителя не поворачивается язык. Такие проекты рассчитаны исключительно на стойких к тошнотворным каруселям поклонников серии *NASCAR*, привыкших к однообразию, своенравным болидам и количествам кругов, измеряемым десятками. Ratbag Games с поразительной стойкостью продолжает эксплуатировать весьма бедную тему гонок по разбитым в хлам трассам, слегка подмазывая родное дитя под требования современности. Это никогда не закончится. Для Dirt Track Racing надо либо купить руль, либо смириться с ней, как со стихийным бедствием, качеством еды в *McDonalds* и существованием группы *«Руки Вверх»*. Лучше все равно не станет.

Сергей Жуков


Вердикт ★★½☆☆
***Dirt Track Racing* субботним вечером. Надоело.**

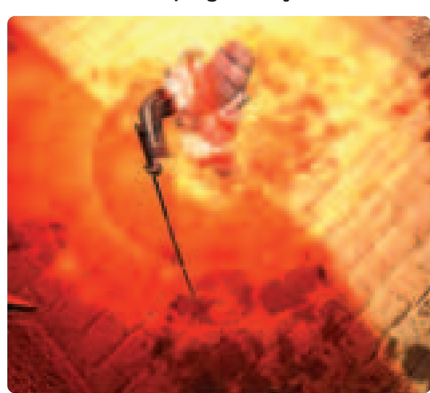
ИЗДАТЕЛЬ: **Starbreeze** РАЗРАБОТЧИК: **TDK Mediactive** ЖАНР: **Slasher** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III-600, 192MB RAM, 16MB VIDEO, 2GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.5GHZ, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Knights of the Temple: Infernal Crusade

Раз извилина, два извилина



Восточный танец из девяти букв...



Вид сверху — обычная поза местного оператора.



Редкая компания в окружении из трех человек. И то один умер на подходе, второй доживает последние секунды и лишь третий активно сопротивляется.

SO, если вы не видели *Knights of the Temple,* то понятия не имеете, что означает прямолинейность. Рельсы, столбы и девятидюймовые гвозди выглядят рыболовецкими «бородами» из лески по сравнению со средневековой массакрой от авторов *Enclave*. В таких произведениях обычно нет ничего, что заставит вас отвлечься от размеренного кликанья по клавишам, превращающего манипулятор в хронометр для выпускников муз. школ. Даже сюжет здесь болтается исключительно для отчетности перед издателем, которому нужно поставить галочки против всех пунктов списка с составляющими блокбастера. Экшен есть? Есть. Убогая графика есть? Конечно. Заунывная средневековая музыка? А как же без нее. Кретинский сценарий про бедного «лыцаря» и пастушку? Всенепременно. Только дракона уберите — старо и воздух портит.

Ради приличия наградим пастушку способностями к телекинезу и талантами Кашпировского, добавим похотливого священника, озабоченного поиском калитки в Преисподнюю и можно спать спокойно. Все равно на эту глупость никто не будет обращать внимания. С таким же успехом на месте Пола — юного чип-и-дейла в кольчуге — мог оказаться и пингвин из ударопрочной пластмассы — разницы никакой. Благодарный игрок съест любое повествование с потрохами, если оное насадить на солидный каркас из стопроцентного боевика в режиме нон-стоп.

В этом плане *KotT* нет равных. На протяжении всех двадцати пяти уровней, на семьдесят процентов состоящих из покрытых плесенью катакомб, миляга Пол ни разу не убирает меч в ножны. Прущие со всех сторон священники, сарацины и Очень Активные Юноши с раскаленными прутьями в руках не дают благородному спасителю ни минуты отдыха. Локации размером с общественный туалет умудряются задерживать порой весьма надолго — в буквальном смысле слова за каждым углом средневекового ватерклозета сидит жадный до фехтования индус, готовый без особых раздумий расстаться с жизнью за пару туше.

Чтобы окончательно не превратиться в одноклеточную (одноклеточную) аркаду, *Knights of the Temple* регулярно подкидывает примитивные пуццли. Правда, из всего многообразия задачек ясельного уровня лишь одна может надолго задержать невнимательного игрока — астрологическая шарада на тему парада трех планет. Все остальные начинаются с наглядной демонстрации ключевых мест, которые дергаешь за выступающие части, а болтливый аватар в это же время выдает что-нибудь вроде «... и с чего бы это

Чтобы окончательно не превратиться в одноклеточную (одноклеточную) аркаду, *Knights of the Temple* регулярно подкидывает примитивные пуццли.


Сейчас Пол воткнет топор в камень рядом с поверженным арабом и картинно вытащит его, упершись ногой в воздух.


Святая сила не только лечит, но и отпугивает врагов.


Товарищ с клеймом слева неоднократно приложился к боку юного защитника природы.


Вид при стрельбе из лука ужасен. ТАКИЕ руки не принято показывать близко.

львы смотрят в сторону двери». Осталось только взять кукловода по ту сторону экрана, отвести за руку к нужной кнопке и аккуратно нажать на нее.

Me, myself and I

«Разговорчивость» протагониста временами доводит до истерики. В целом молчаливый и скромный мОлодец неожиданно оживает в совершенно бесполезные моменты, абсолютно честно удивляясь каждому подобранному ключу, даже если кроме одной-единственной двери на всем уровне им открывать нечего. Вкупе с однообразными выпадами во время боя такая чрезмерная сдержанность начинает усыплять не хуже наркоза. Видимо, Швеция не в курсе того, что мода на сверхположительных героев и one-click игры ушла в небытие вместе с рекламой *«Херши Кола»* и акциями *«МММ»*.

По сравнению с танцем недавней реинкарнации вундеркинда из Аквилонии, пришедшего прямиком со страниц бесчисленных книг, выходящих под логотипом *Conan Properties Inc.*, монотонные па в поисках похотливого епископа в *Knights of The Temple* описываются одной строкой. Суповой набор из десятка комбинаций фактически ограничивается парой используемых на практике ударов. Нет ни малейшей необходимости запоминать что-либо кроме тупого топтания одной кнопки манипулятора (на выбор), своевременного пробивания блока и регулярного впрыскивания живой воды с помощью Divine Powers. Блокирование ударов? О чем вы вообще?

Финальной точкой развития средневековой мобилизации становится лук, превращающий Пола в провинциального робингуда с одной извилиной. Ведение боев на расстоянии становится вне закона и в качестве компенсации обездвиживает решившего взять в руки хитрый прибор. Вместо столь же увлекательного отстрела живности от третьего лица нас насильно запихивают в шкуру главгероя и прочно укрепляют ноги в отборном цементе, превращая игру в motherfucking тир. Подобные фокусы годятся лишь для редких разборок с находящимися на другом конце пропасти тросами или рычагами, которые по-другому и не активируешь. Бороться с насевающими са-



Возрастной ценз

Starbreeze определенно не откажешь в оригинальности. Вопреки последним «исследованиям» Electronic Arts, призывающей лепить имбецильные проекты про говорящую губку Боба и его не менее интеллектуальных друзей с канала Nickelodeon, рассчитанные на показ по встроенным в коляски телевизорам, шведы из города Упсала упорно ориентируют свои проекты на среднестатистический возраст в 28 лет. Такое особенно забавно слышать, вспоминая, что за плечами нордических разработчиков лишь два чугунных слешера с рейтингом Mature на коробке и полным отсутствием этого самого «матуре» внутри. Ни крови, ни ругательств, ни треугольных грудей под натянутой как струна одеждой монашек — сплошные искорки от мечей и звон жестяных кружек советской столовой. Но мысленная направленность на взрослую аудиторию все равно похвальна. Такая забота в адрес старшего поколения нынче редкость.

Финальной точкой развития средневековой мобилизации становится лук, превращающий Пола в провинциального робингуда с одной извилиной.



Аккуратный тазик заклинания — «мелкий» недостаток северного движка.

рацинами в такой позе невозможно. Проще сдаться, принять мусульманство и забыть о красавице Агель.

Ложка меда

И все же *KotT* есть чем похвалиться. Несмотря на однообразие движений, любимец публики в жестяном шлеме местами вполне правдоподобно изображает танцора, изящно замахиваясь и опуская тяжелый топор на голову полулежащего врага, с лязгом вытаскивая его потом из тела. Motion capture не спит и иногда весьма активно подает признаки жизни. То, что в трети случаев наш тимуровец промахивается и добивает вместо оппонента каменные плиты на полу — суть мелочи. Зато у него в арсенале помимо стандартного набора мечей и томагавков имеется клюшка для гольфа, набор супер-ударов и пучок заклинаний для особо критических случаев. На все реверансы с добиванием и магические пассы оставшиеся в живых враги смотрят с открытыми ртами, атаковать предпочитают в основном поодиночке или парами, а в свободное время занимают себя кромсанием близстоящих деревьев. Заявленное интеллектуальное поведение всех 30+ противников разбивается о стену непроходимой тупости местного AI.

Не стоит верить и вялым обещаниям о современном экстерьере, выдающихся спецэффектах и поддержке объемного звука. По всем трем параметрам *KotT* проиграет даже предыдущему проекту Starbreeze. Оставаясь по-прежнему деревянной, сага о Рыцаре-Который-Искал-Епископа умудряется демонстрировать отвратную воду сродни оловянному киселю, тоскливые ракурсы, далекие от кинематографического калейдоскопа LotR: Return of the King, и посредственное гуканье в колонках. Вырезанные же на корню города превращаются в пустыни, по которым Пол носится с одним и тем же стуком, невзирая на тип поверхности. Моветон, господа разработчики, форменный моветон. Шуршать сапогами по песку и звенеть шпорами об кафельный пол научились даже изометрические action/RPG.

Альтернативное развитие

Knights of the Temple могла бы избавится от кучи недостатков, сообрази разработчики вести параллельную разработку и не сбивать в кучу все платформы с их ограничениями. От детища Starbreeze так и несет консолями: дурацкая система сохранения, впадающая в священный маразм с повышением уровня сложности, испаряющиеся трупы, «ртутная» вода и приклеенная камера, не поддающаяся дрессировке. При желании в меню можно найти даже сокровенное «Press SELECT», что подвигнет вас на поиски несуществующей кнопки, доставшейся в наследство от PS2 и GameCube. Добавим к этому потрясающе однообразный дизайн уровней и с чистой совестью спишем *KotT* в утиль. Наряду с *Onimusha, Chaos Legion* и десятком аналогичных слешеров творчество горячих шведских парней забывается через пять минут после финальной стычки. От бешеного драйва *Return of the King,* ритуальных танцев *Conan* и обаяния старшей сестрицы *Enclave* в *Knights of the Temple* остались лишь лохмотья. Впрочем, даже из них некоторые умудряются сшить наряды, достойные пышных показов альтернативной моды.

Сергей Жуков

Вердикт ★★½☆☆

Предельно тупая мясорубка с сюжетом порнографического фильма *«Хочу Писать 2»*.



ИЗДАТЕЛЬ: **Microids** РАЗРАБОТЧИК: **Microids** ЖАНР: **Adventure** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 лет, грубый язык, употребление алкоголя** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II-350, 64MB RAM, 16MB Video, 400MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium PIII-800, 128MB RAM, 32MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Syberia II

Сказка для взрослых



Поезд прибыл на конечную станцию...



«Сибирский Новости» — газета с непонятной аудиторией, владеющей одновременно двумя языками и живущей в России.

Романсбург — фактически единственный кусок, на сто процентов сохраняющий атмосферу оригинала.

Syberia — один из тех редких проектов, который язык не повернется назвать игрой. Бенуа Сокаль создал невероятно добрую и вместе с тем наивную сказку про законченного романтика, способного заразить своей мечтой даже амбициозного юриста из Нью-Йорка. Мир, в котором живут Ганс Воралберг и Кейт Уокер, вроде и похож на наш с небольшим налетом прошлого, но в то же время он как будто застыл на одном месте, невзирая ни на какие попытки цивилизации проникнуть в него. Там нет телевизоров, спортивных машин, карманных компьютеров и Game Boy Advance. Ничем заканчивается и попытка Universal Toy Company получить в свое распоряжение заброшенную фабрику по производству автоматонов в глухом районе Альп — небольшой деревушке под названием Валадилен.

Адвокат компании, миловидная брюнетка Кейт, попадает в череду странных событий, выявляющих существование прямого наследника простаивающего ретро-завода механических чудовищ, знакомится с разумной консервной банкой по имени Оскар и покидает пределы мирного городка на поезде с часовым механизмом. Небольшая ретроспектива вкратце расскажет проспавшим эту чудную историю и больше к ней не вернется. Той госпожи Уокер, что приехала дождливым утром во Валадилен, уже нет. Последний след озабоченного работой служителя Фемиды остался в Аральбаде, где доживает последние дни бывшая оперная дива Елена Romanски.

...to be finished

У многих с трудом укладывалось в голове, как до слез волшебный финал первой части может иметь хоть какое-то продолжение. С одной стороны, всем хотелось дальнейшего общения с обаятельной дамой из Нью-Йорка и взрослым ребенком, ищущим сказочный остров. С другой — каждый подсознательно понимал, что сиквел с тупым концом может одним махом разрушить шедевр талантливого сценариста и дизайнера. К счастью, не произошло ни того, ни другого — *Syberia II* завершается именно так, как этого хотелось бы, полностью сохраняя вселенскую грусть, проходящую красной линией по всем страницам сюжета.

Разницу в неполные два года лучше забыть. Если вы в святой убежденности в том, что квесты — болото, пропустили приквел, могу лишь позавидовать. У вас есть шанс получить полноценный продукт, каким его задумывал создатель, без купюр и разницы в релизах. Разделенная же на две части Syberia выглядит немного странно, оставшись в памяти в виде приятного осадка и появившись снова в непривычном виде. О давно покинутых городах — Барокштадте, Комкольцграде, Аральбаде и, конечно же, Валадилене — в *S2* напоминает лишь Романсбург, последний оплот цивилизации, за границами которого сплошные снега и немытые народности крайнего Севера.

Смена имиджа

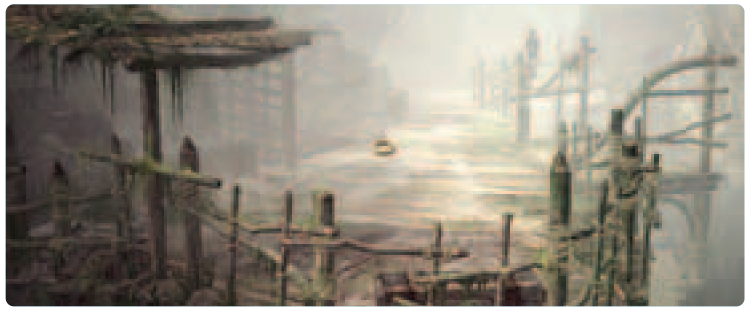
Мы по-прежнему выступаем в роли Кейт, но с несколько иной целью. Работа, офис и даже родная

> ***Syberia II* завершается именно так, как этого хотелось бы, полностью сохраняя вселенскую грусть, проходящую красной линией по всем страницам сюжета.**

Саундтрек, регулярно просыпающийся в ключевые моменты, хочется иметь сейчас, отдельно от всего проекта и желательно Special Edition.



Привычные города первой части ушли в прошлое. *Syberia 2* любит пингвинов, медведей и лососей.



Таинственный остров Syberia более гостеприимен и приветлив, чем его суровый тезка.

ми видеовставками, идеально вписывающимися в картины дизайнеров студии.

Впрочем, бескомпромиссная атмосфера *«Сибири»* состоит не только из богатого визуального ряда и результатов работы талантливых аниматоров. Саундтрек, регулярно просыпающийся в ключевые моменты, хочется иметь сейчас, отдельно от всего проекта и желательно Special Edition. Характерные для каждой зоны композиции, несмотря на редкое появление на сцене, успевают влюбить в себя даже глухих. А общение с персонажами не вызывает ни малейшего желания поскорее избавиться от прекрасной озвучки, не имеющей ничего общего с монотонными речитативами *Black Mirror*. Начните щелкать по пробелу, проматывая неторопливые монологи Оскара, и потеряете половину игры. В благодарность же за терпение вы получите гораздо больше, чем может дать в совокупности львиная доля игр с пометкой adventure.

Конец дороги

После финальных титров хочется всем пожелать закончить жизнь, как Ганс Воралберг, — уплывая в страну мамонтов со счастливым выражением лица и исполнившейся мечтой детства. *Syberia III* быть не может, да и не нужно. Даже без продолжения творческий порыв Сокаля смотрелся бы законченным произведением. Понятия же новой мечты не существует вовсе. Она либо одна, либо ее нет совсем, независимо от того, хотите вы набитых карманов или богатой души. Невзирая на цель, каждый бы, наверное, отдал много, чтобы отчалить в лучший мир не в чистой постели, окруженной батареей таблеток и микстур, а на спине огромного животного, с полным ощущением завершенности прожитых лет. Ведь в любом из нас в разной степени задушен настоящий романтик.

Сергей Жуков

Вердикт ★★★★½

Если бы все квесты были как *Syberia*, надобность в других жанрах отпала бы.

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubisoft** РАЗРАБОТЧИК: **Ubisoft** ЖАНР: **Stealth Action** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 128MB RAM, 3GB на диске, 64MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.8GHz, 512MB RAM, микрофон и наушники (для игры через Интернет)** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-4 игрока)**

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Завтра? Нет, только после патча!

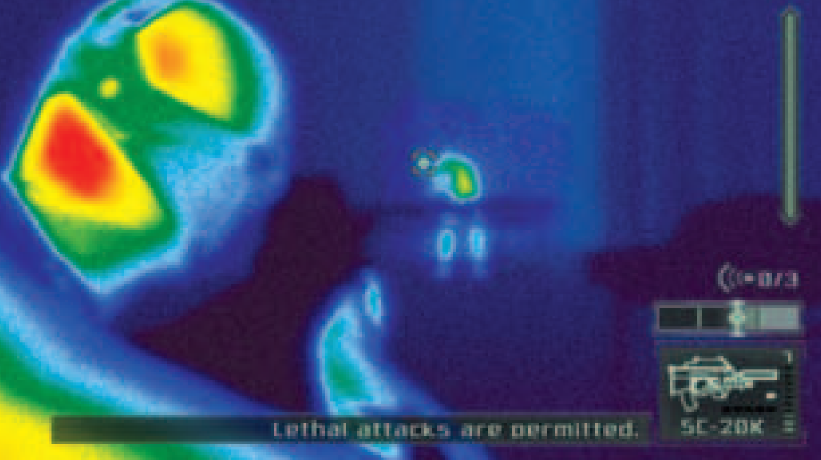
Трудно было придумать для этой игры более подходящее название. Для тех, кто не играл в первую часть, сообщаем: разведывательный термин «*Splinter Cell*» обозначает правительственного агента, работающего нелегально на свой страх и риск и которому дан «карт-бланш» на любые действия, совершаемые в интересах национальной безопасности США, включая убийства, кражи и диверсии. Он — призрак, официально его просто не существует, он — сбой в системе противника. И с такими вот «системными сбоями» мы сталкиваемся в *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* постоянно...

Виртуоз Сэм Фишер

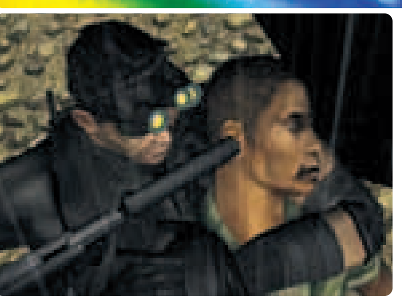
Главный герой *Pandora Tomorrow* — наш старый знакомый, секретный агент Сэм Фишер, обладатель стальных мускулов и неисправимый циник. Ему не привыкать к грязной работе, он — идеальный кандидат на выполнение самых сложных и опасных заданий. На сей раз Сэму предстоит выследить террориста, угрожающего миру биологической катастрофой, и раз и навсегда пресечь его преступную деятельность.

Одиночная кампания состоит из девяти стелс-миссий (слово «стелс» в данном случае означает, что при их прохождении придется, в основном, прятаться и лишь изредка — стрелять), сложность которых растет по мере продвижения по сюжету. В каждом сценарии есть свои цели, задачи и «правила игры» — в одних миссиях нам разрешается и пошуметь, и пострелять, в то время как в других один неверный шаг приводит к немедленному провалу. В распоряжении Сэма, как и раньше, множество шпионских приспособлений — прибор для отключения сигнализации, индикатор скрытности, очки ночного видения и т.д. Как и в первой части, тени — лучшие друзья суперагента, и зачастую от погашенной или не погашенной вовремя лампочки зависит успех или провал всей миссии. Арифметика проста: один меткий выстрел в голову из кромешной темноты — одним противником на уровне меньше...

Миссии *Pandora Tomorrow* чрезвычайно увлекательны, зрелищны и... порой просто невероятно сложны. К счастью, Сэм Фишер не только широко использует разнообразные шпионские гаджеты, но и виртуозно владеет сложнейшими акробатическими приемами, которые помогают ему выбираться из, казалось бы, совершенно безвыходных ситуаций. Например, в одном из сценариев агент проникает в пассажирский поезд, несколько раз оказываясь на волосок от гибели. Миссии довольно сильно разнятся между собой по продолжительности, а прохождение всей кампании занимает порядка 12 часов — причем играть, как правило, приходится методом проб и ошибок, т.к. все события жестко заскриптованы, а сценарии, несмотря на кажущуюся свободу действий, абсолютно линейны.



Порой термальное зрение здорово выручает Сэма.



Приставив ствол к виску врага, можно выудить у него важную информацию или, по крайней мере, заставить вести себя тихо.

Abort mission

А теперь переходим к грустному, точнее, к самой ожидаемой и разрекламированной фишке *Pandora Tomorrow* — мультиплееру. Как выяснилось, многопользовательский режим — действительно rulezz... при условии, что вам удастся его запустить.

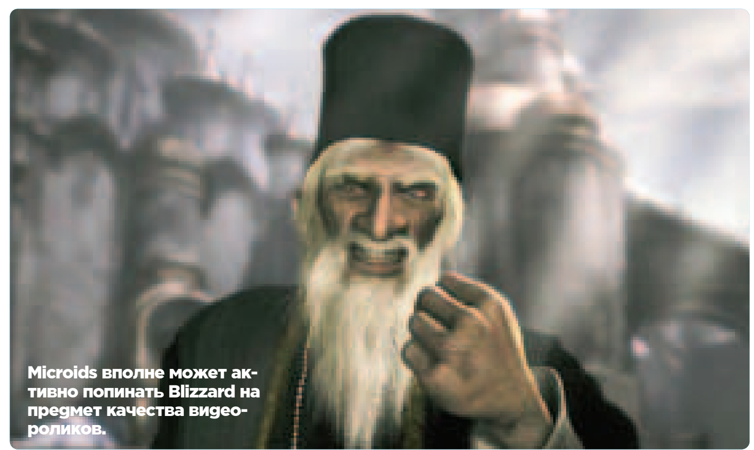
К сожалению, в мультиплеере игра постоянно виснет, страдает от множества проблем, связанных с графикой и звуком, а также от ужасного анти-читерского бага, для исправления которого фанаты уже выпустили самодельный патч... Позор, позор на голову Ubisoft — компания с такими деньгами и ресурсами вынуждает пользователей самих создавать патч, лечащий главный баг игры!

Если же абстрагироваться от проблем и глюков, то выяснится, что многопользовательская составляющая *Pandora Tomorrow* действительно весьма увлекательна — сразиться одновременно могут до четырех человек, есть три различных режима, несколько напоминающих вариации на тему Capture-the-Flag, поддерживается голосовая связь. Игроки в мультиплеере делятся на две команды: шпионы (как Сэм Фишер) и наемники, причем каждый из враждующих классов обладает уникальным набором способностей, собственным оборудованием и собственным стилем игры, а возможность общения между игроками делает геймплей еще более утонченным и, не побоюсь этого слова, стратегическим.

Поймите меня правильно: *Pandora Tomorrow* — во всех отношениях достойное продолжение лучшего стелс-экшена всех времен и народов, и если бы программисты Ubisoft не поленились очистить многопользовательский режим от багов, то из игры мог бы получиться настоящий шедевр. Но увы... **Райан Скотт**

Вердикт ★★★½☆

Игра, заслуживающая как минимум четыре с половиной звезды, подпорчена многочисленными багами.


Microids вполне может активно попинать Blizzard на предмет качества видеороликов.


Пингвинам не повезло так же, как и страусам. Они тупы. Невероятно причем.


Почти Кижи, пусть и рыболовецкая хижина. Русская тематика невероятно близка лягушатникам.


Приблизительно так выглядит среднестатистический манок для мамонтов.

мать остались в прошлом. На повестке дня — бескорыстная помощь теряющему силы Гансу добраться до загадочной Сибири, где трава выше пояса и гуляют мамонты. Перерождение мисс Уокер очевидно и бросается в глаза с первых же минут. Небольшой детективный антураж присутствует в лице двух грабителей и детектива (а также ведущего художника Microids по совместительству) Ника Кантина, отправившегося на поиски блудного юриста.

Следующие за Романсбургом локации уже не столь изысканы и напрочь лишены привычного механического налета в виде безумных агрегатов, о целевой принадлежности которых порой можно только догадываться. Всю *Syberia II* можно поделить на две части (во второй вы будете в гостях у племени юколов), а оставшиеся коротенькие локации, за исключением искомого острова, можно записать в придатки. Бродить на острове пингвинов или в запущенной деревушке эскимосов уже не так интересно, как по мужскому монастырю близ последнего российского города. Если бы не шарм поставленной цели, разговорчивый Оскар и милый зверек юки, продолжение французского шедевра могло бы превратиться в банальную адвенчуру с набором логических загадок, в основном требующих наличия мозгов, нежели умения месить курсором монитор. Но и тут случаются огрехи, когда нас заставляют гонять по лабиринту дрессированного лемминга или без всяких инструкций перебирать кнопки на приборной панели разбившегося самолета.

Во всем остальном *Syberia II* ничем не отличается от своего предшественника и сотен схожих проектов. Привычный инвентарь, в который регулярно падают свежие ТНП, минимум пиксельхантинга, максимум работы головой и прекрасный сценарий с великолепными диалогами, превращающими игру в книгу. Кейт научилась переодеваться, кашлять и дрожать от холода, а у статичных и невероятно красивых задников появились серьезные конкуренты в лице мелкого зверья, оживляющего местные панорамы. Покинувший Micriods Бенуа Сокаль успел оставить свой след в каждом углу мира *Syberia*, начиная от гениального дизайна и заканчивая высококачественны-



Белые птицы

Не стоит ждать продолжения истории о приключениях Кейт Уокер. Более чем логичный финал, ставящий точку на всем, что некогда составляло смысл проекта, — уже достаточное основание для того, чтобы не портить приятные воспоминания нелепыми сиквелами. К тому же Бенуа Сокаль — автор и вдохновитель *Syberia* — покинул Microids с несколькими сотрудниками студии. Бывший вице-президент Microids Canada Оливер Фонтен и мосье Сокаль нынче посещают офис White Birds Productions, занимающейся, как ни странно, разработкой все тех же квестов. Три полноценных сценария лягут в основу дебютов новорожденной adventure компании, и, если хотя бы один из них окажется такого же уровня, как и *Syberia,* Microids рискует потерять сладкое место лидера. Правда, конечному пользователю абсолютно наплевать, под чьим флагом выходит тот или иной проект.

ИЗДАТЕЛЬ: **Codemasters** РАЗРАБОТЧИК: **Codemasters** ЖАНР: **Racing/Simulation** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium PIII 750, 256MB RAM, 32MB Video, 2.7GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.4GHz, 512MB RAM, 64MB Video, SB Audigy 2** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 Игроков)**



Colin McRae Rally 04

«Эксельсиор» на четырех колесах



Старичок Ford Escort на удивление хорош, несмотря на солидный возраст и сомнительный внешний вид.

C*olin McRae Rally* — почти культ. Сам Колин МакРей — звезда мировой величины, достойный потомок своего отца — пятикратного чемпиона мира по ралли, муза одного из лучших раллийных симуляторов и просто хороший человек. Марка *Colin McRae* раскручена не хуже Брема Стокера. Многочисленные фанаты до сих пор протирают дыры в первой и второй части сериала про отважных гонщиков, вежливо поплевывая в слегка «опопсевшие» продолжения. Codemasters на стенания хардкорных игроков отвечает еще более обильным выделением слюны и уверенно стремится охватить как можно большую аудиторию. *Colin McRae Rally 3,* многократно избитая придирчивыми критиками, проникла в массы куда глубже своих предшественниц, хотя и страдала излишним однообразием. Вышедшая спустя почти год четвертая серия гоночной мыльной оперы и вовсе рискует стать всенародным любимцем.

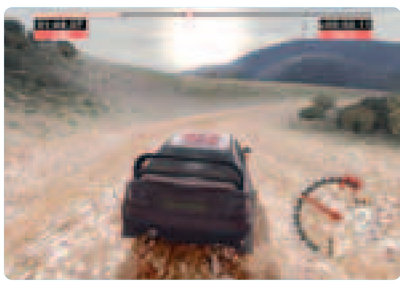
Re-make

Теоретически можно с чистой совестью отсылать неискушенного читателя к прошлогодним летним номерам — кардинальных отличий от предшественника нет и быть не может, судя по количеству времени, затраченному на разработку продолжения. Codemasters следовало бы заменить интригующую четверку на более скромный индекс, скажем на 3.5 или 3 с пометкой «Импрувд driving». В то же время *Colin McRae Rally 04* не столь патологически скучна для обывателя, гораздо менее требовательна к возне с настройками машины и вообще всячески старается привлечь к себе внимание любыми способами, что на простой экспаншен, согласитесь, тянет с трудом.

Любая машина существенно отличается от своих ровесниц, не говоря уже о коренных различиях между классами.

На сей раз главные козыри американских разработчиков в борьбе за казуальные кошельки — бесподобное качество моделей и два десятка спортивных авто, половина из которых доступна изначально. Почти родной для *МакРея* Ford Focus, составлявший весь унылый ассортимент *CMR3*, предусмотрительно разбавили знакомыми с детства именами: Citroen Xsara, Subaru Impreza и призовой 206-й «Пежо». В компанию к полноприводным автомобилям затесались их одноклассники-половиненные коллеги: Citroen Saxo, Ford Puma и постоянный гость российских дорог Volkswagen Golf. На десерт — экзотическая группа «B» из далеких восьмидесятых со строптивой Lancia 037 для самых нервных и бонусная солянка, в которой плавает все подряд, включая внедорожник Mitsubishi Pajero и грозу гитлерюгенда Citroen 2CV.

Любая машина существенно отличается от своих ровесниц, не говоря уже о коренных различиях между классами. Характерные заносы на гравии, излишняя поворотливость на асфальте и ноющие пальцы, силящиеся удержать четырехколесный кошмар на скользком льду, — каждая поверхность по-разному переносится в зависи-



Географическую принадлежность практически любой трассы можно «прочитать» даже на скриншотах. Ну, чем не Греция, к примеру?


Citroen 2CV затесался в общую коллекцию забавы ради. До финиша эта улитка доходит с четким минутным опозданием.


Lancha 037 — на ЭТОМ ездить категорически воспрещается.



Факты, факты

Колин МакРей родился в Шотландии 35 лет назад. Первый опыт вождения — в 2 года. С 1987 года изрядно повзрослевший Колин участвует в чемпионатах WCR. Первым штурманом будущего чемпиона была его жена Элисон. В активе талантливого гонщика два десятка побед на различных соревнованиях мирового уровня. Своими же способностями МакРей обязан отцу за хорошую наследственность и поддержку. Комментарии излишни.


На фоне общего великолепия размазанный вид из кабины смотрится нелепо. Правда, ощущения от езды меняет кардинально.

мости от выбранного авто. Вы убьете бесконечное число нервных клеток в тщетных попытках не собрать все попутные сугробы и деревья на любом представителе 4 Wheel Drive Class, но получите неподдельное удовольствие от неторопливого променада на полуприводной MG ZR. Роднит те же модели Morris Garages и Citroen лишь беспрецедентное умение разбрасываться запчастями после активных прыжков на трамплинах или частых «поцелуев» с лесными массивами. Если не пытаться хотя бы немного соблюдать ПДД, к финишу доползет абсолютно неуправляемый кусок металла без капота и дверей, с отсутствующим левым крылом и мятой крышей.

Подстраиваться же под достаточно близкую к реальной физику хочется хотя бы ради сохранения великолепного внешнего вида болидов, заставляющего дизайнеров *NFS Underground* и *RalliSport Challenge* нервно грызть ногти. На фоне такой изысканности моделей бедные трассы с картонными елками, эпизодическими железобетонными кустами и размытой дорогой выглядят предельно дешево. Однако в ту же сторону смотрят и вид из кабины с похабной приборной доской, и безумные зрители, часть которых так и не смогла обрести третье измерение, оставшись неподвижными манекенами просоветских витрин. Ко всему прочему нам категорически запрещают давить этих кукол, возвращая на дорогу прямо перед самым наездом на бумажного гомосапиенса. Жуть.

It cares

Впрочем, Codemasters можно простить многое за превосходный подбор маршрутов и ставший доступным для всех обывателей азарт одиночных заездов. За относительную свободу. За отсутствие идиотских прозрачных текстур, сглаживающих любые выступы по краям дороги. Правда, умело расставленные дизайнерами препятствия, о которых вежливо предупреждает сидящий справа (или слева — о правосторонних рулях никто не забыл) штурман, в любом случае не остаются без внимания. При этом настоящее ноу-хау *CMR 04* — канавы вдоль трасс негостеприимной Финляндии — способно вывести из себя любого. Вы обязательно искупаете своего «коня» в придорожных лапландских кюветах и со стопроцентной вероятностью хоть раз свалитесь с откоса греческого «серпантина». Это так же неизбежно, как ожирение от частого посещения *«Макдонапдс»*.

Как ни странно, но подобные казусы нисколько не напрягают, и шесть заездов на каждую из восьми стран, включая абсолютно безумную Англию, пролетают незаметно. Если хотя бы иногда интересоваться информацией о трассе, укладываться в положенный на починку час, менять шины и регулировать подвеску, *«МакРей»* окажется весьма приветливым симулятором. Вас никогда не занесет без причины, не поведет влево по прихоти безумца с устойчивым «колом» по физике, никто не вернет просто так на дорогу и не оштрафует за срезание. При должном терпении в совокупности плюсов *«Колина»* свою нирвану найдут даже любители «рельсовых» гонок на чугунных машинах а-ля последние опусы Electronic Arts. Попробуйте хоть раз прокатиться по дождливой Японии, глядя на происходящее из кабины, или в режиме «chase», но уже по снежным пустыням Швеции. В ответ на такое внимание к своей персоне *Colin McRae Rally 04* наградит бесподобным звуком барабанящих по крыше капель, воющего ветра и жжжанием снегоходов вперемешку с шумом пролетающего мимо аэроплана. Забота о простых смертных налицо.

Сам себе Колин

Но копните поглубже, почитайте конференции — и вы найдете море недовольных любителей автосимов, жалующихся на излишнюю простоту и без устали приводящих в пример вторую часть сериала. С таким же успехом можно пикетировать заводы LG за прекрасную эргономику и доступность технически сложных товаров. Начни Codemasters ориентироваться исключительно на энтузиастов, от бесконечной replayability *CMR 04* не осталось бы и следа, а сам проект был бы списан в раздел «тренажеры» с соответствующим количеством продаж. Возможно, это один из тех редких моментов, когда небольшие поклоны в сторону среднестатистических личностей вполне оправданы. Если же кому-то до истерики хочется реальности, никто не мешает пойти по стопам семейства МакРеев и начать месить пригородную грязь на личной «копейке». Впечатлений будет масса. **Сергей Жуков**

Вердикт ★★★★☆

Плюньте на клеймо «Simulation» и удовольствие гарантировано.

ИЗДАТЕЛЬ: **Atari** РАЗРАБОТЧИК: **Artifact Entertainment** ЖАНР: **MMORPG** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 850, 256MB RAM, 64 MB Video, 2GB на диске, Internet 56K** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.4GHz, 512MB RAM, 128MB Video, выделенная линия** MULTIPLAYER: **Массовый многопользовательский режим**

Horizons: Empire of Istaria

Дежа вю с ежемесячной оплатой



В игре полно нежити — скелетов, зомби, мумий, призраков и т.д.

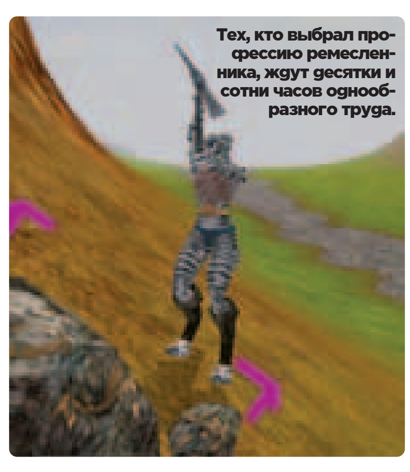
***H**orizons: Empire of Istaria* **— игра во всех отношениях достойная. Однако есть в ней и некая странность, а именно — отсутствие одного из основополагающих элементов жанра MMORPG — сражений между игроками (PvP), взамен которых дается возможность играть за драконов. По всей видимости, авторы игры посчитали, что это вполне удовлетворительная замена, но вот геймеры, похоже, не согласны — и пустующие серверы *Horizons* являются лучшим тому подтверждением.**

Посторонним В.

Если до этого вы никогда не играли в онлайновые RPG, то мы решительно не советуем начинать знакомство с жанром с *Horizons*. Здешний базовый туториал напрочь игнорирует несколько важнейших аспектов геймплея, без понимания которых игровой процесс превращается в сущий кошмар. Очки обучения? Боевые стойки? Сокровищницы драконов? Не ждите помощи от куцего мануала — по большей части его советы сводятся к предложению обратиться за разъяснениями к другим, более опытным игрокам. А это весьма проблематично, т.к., как я уже говорил, серверы Empire of Istaria в основном пустуют, а уж «опытных» геймеров на них вообще днем с огнем не сыщешь.

Прокачка персонажа — долгая, нудная и тяжелая работа, за которой не стоит никакой «высшей» цели – помимо наращивания количественных характеристик героя.

Впрочем, даже закаленные ветераны MMORPG будут поначалу поставлены в тупик некоторыми из перечисленных выше «инноваций» *Horizons*. И это при том, что в целом игровой процесс абсолютно традиционен, чтобы не сказать банален. Да, да, по большому счету игра не несет в себе НИЧЕГО принципиально нового — все базовые элементы *Empire of Istaria* мы уже много раз видели в других онлайновых RPG. Пустынные ландшафты, стандартный ассортимент доступных рас, бесконечная охота на монстров, монотонное изготовление огромного количества одинаковых предметов – все это нам давно знакомо до боли, до слез, до отвращения. Прокачка персонажа —

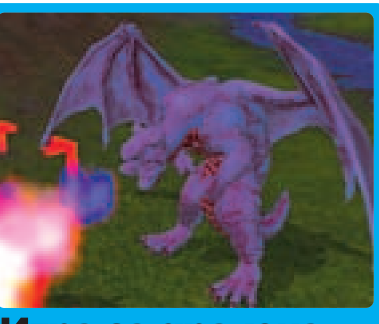


Тех, кто выбрал профессию ремесленника, ждут десятки и сотни часов однообразного труда.


Изредка на бескрайних просторах *Horizons* попадаются монстры и живые игроки.



Почти все неигровые персонажи горят желанием дать вам квест.



Игра за дракона

Одна из самых разрекламированных фишек *Horizons* — игра за дракона, который растет, матереет и, накопив достаточно опыта, может летать. Предполагалось, что драконы будут этакими убер-персонажами — мощными в ближнем бою, умеющими колдовать и осваивающими ремесла. Все это действительно так; дракон — неплохой выбор для игрока, который хочет попробовать всего понемножку, но для успешной игры за такого героя потребуется ОЧЕНЬ много терпения и упорства. Дело в том, что представители расы Dragons непременно должны иметь тайную сокровищницу — причем чем больше богатств в этой сокровищнице, тем сильнее ее владелец. В результате, чтобы не ослабнуть, вы должны все время заниматься производством дорогих вещей и складывать их в свой тайник. Чертовски весело и интересно...

долгая, нудная и тяжелая работа, в которой очень легко увязнуть с головой и за которой не стоит никакой «высшей» цели — помимо наращивания количественных характеристик героя.

Живые игроки в Horizons попадаются редко даже в населенных пунктах, и крупнейший в игре город Tazoon в общем-то мертвый город, ибо его изысканные здания необитаемы. Территории за пределами городов еще более пустынны — их однообразие нарушают лишь изредка попадающиеся кучки монстров, которые также не могут похвастаться особым разнообразием. Первые 15 уровней вам, видимо, придется сражаться исключительно со свиноподобными Gruoks, — просто потому, что найти каких-нибудь других подходящих по силе противников затруднительно.

Профессии и экономика

Несмотря на вполне традиционные названия большинства классов, ролевая система Horizons, позволяющая гибко модифицировать и настраивать способности героя по мере роста его уровня, пожалуй, единственный по-настоящему оригинальный элемент игры. Все профессии разбиты на две школы — Adventure и Crafting — и протагонист может принадлежать к одному из классов в каждой из них. Стартовые профессии школы Adventure — это Mage, Cleric, Warrior и Scout, но по достижении определенного уровня персонажу становятся доступны продвинутые престиж-классы в рамках этих профессий. Интересной особенностью игры является возможность в любой момент переключаться между базовыми классами, что позволяет на практике проверять эффективность различных наборов скиллов, не создавая каждый раз нового героя.

Аналогично можно переключаться и между классами школы Crafting. Базовые ремесленные профессии — это Blacksmith, Outfitter и Scholar, но, как и в школе Adventure, со временем персонаж сможет специализироваться в тех или иных аспектах выбранной им сферы деятельности. Сложная система изготовления предметов — одна из отличительных особенностей *Horizons*. Вы собираете и перерабатываете ресурсы, а затем используете их в производстве. Кроме того, в создаваемые предметы можно добавлять особые Techniques, наделяющие их магическими свойствами.

Почти все вещи, продающиеся в мире Horizons, или сделаны живыми игроками, или, в крайнем случае, найдены ими, но из-за малого количества игроков цены на предметы держатся на противоестественно высоком уровне. Кроме того, в каждом городе только один магазин скупки, и в нем можно продать только пять различных типов предметов — все это делает жизнь ремесленника, зарабатывающего на жизнь честным трудом, весьма малоприятным времяпрепровождением. Как правило, вы вынуждены просто уничтожать большую часть своих продуктов — чтобы получить хотя бы опыт.

Прокачка навыков школы Crafting — занятие невероятно скучное и монотонное. Вы не сможете использовать в работе высококачественные материалы до тех пор, пока не поднимете соответствующие скиллы до определенного уровня — т.е., к примеру, для того чтобы получить возможность обрабатывать железо, вы должны сначала потратить десятки часов на изготовление никому не нужных предметов из бронзы. Постоянная беготня от источников ресурсов к местам их переработки очень быстро надоедает, а кроме того, в данном процессе напрочь отсутствует риск и динамика. Да и вообще нужно обладать ВЕСЬМА специфическим складом ума, чтобы получать удовольствие от многочасовой добычи леса...

Как и любая онлайновая RPG, Horizons наверняка будет со временем совершенствоваться. Разработчики уже начали организовывать в игровом мире различные "глобальные события», а в ближайшем будущем обещают нам новые расы и территории. Но в своем нынешнем состоянии *Horizons: Empire of Istaria* воспринимается как «очередная вариация на тему *EverQuest*» и не более того. И никакого смысла менять шило на мыло я лично не вижу. **Рон Дулин**

Вердикт ★★☆☆☆
Все то же самое плюс драконы.

ИЗДАТЕЛЬ: **Gathering** РАЗРАБОТЧИК: **Pterodon** ЖАНР: **Tactical Shooter/Action** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700, 256MB RAM, 1.8GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4, 64MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-64 игрока)**

Vietcong: Purple Haze

Прикрой меня!

Для тех, кому пришелся по вкусу оригинальный *Vietcong, Purple Haze* станет весьма приятным подарком, поскольку в комплект, стоящий всего лишь $30, входят и agg-он *Fist Alpha*, и оригинал. *Fist Alpha* включает в себя небольшую одиночную кампанию с дьявольски сложными и напряженными миссиями, основной упор в которых сделан на командное взаимодействие, а также режим Quick Mission на картах кампании и превосходно реализованный мультиплеер. По геймплею *Purple Haze* представляет собой нечто среднее между тактическим симулятором и экшеном, причем графика по сравнению с оригинальным *Vietcong* значительно улучшена. Для любителей реалистичных военных шутеров — must have.



Мы должны немедленно уйти отсюда... Даже если это — последнее, что мы успеем сделать в этой жизни.

Приключения в джунглях

Главным героем всех восьми миссий новой кампании является знатный сквернослов SFC Уоррен Дуглас, который вместе со своими однополчанами-спецназовцами пытается организовать на враждебной территории в горах Вьетнама временный лагерь гражданской обороны (Civilian Irregular Defense Group, CIDG). Действия бойцов Специальных Сил (Special Forces) смоделированы в целом достаточно реалистично, хотя периодически встречаются и мелкие неточности. Миссии получились короче, чем хотелось бы, но зато они до предела насыщены сложнейшими заданиями. Геймплей очень напряженный — отчасти благодаря тому, что боевые действия проходят в густых джунглях, и вы постоянно, каждую секунду, опасаетесь нарваться на засаду. Не менее динамичны и интенсивны сражения в режиме Quick Mission — как при игре в составе взвода, так и при выполнении боевых задач в одиночку.

Agg-он Fist Alpha добавляет в оригинальную игру несколько новых видов оружия, в частности штык (поверьте, нет ничего приятнее, чем в мультиплеере прикончить приятеля штыком!), американскую винтовку M-14, британский автомат Sten MK II и советский автомат Дегтярева. Улучшен и без того неслабый AI вьетконговцев. Партизаны всегда атакуют группами, обожают прятаться за кустами, скалами и поваленными деревьями и моментально скрываются в густой зелени, прежде чем вы успеваете открыть ответный огонь. Ваши товарищи тоже вполне осмысленно выполняют приказы, умело прячутся в кустах и высокой траве и вообще ведут себя намного умнее, чем бойцы спецназа в большинстве современных тактических шутеров. А самый ценный ваш кадр — разведчик SGT Ньям, идеальный дозорный и проводник. Ньяма можно даже поставить во главе диверсионной группы, и он поведет ее от одной цели к другой – поверьте, это намного веселее и интереснее, чем пытаться ориентироваться по мини-карте.

> **Отличительной чертой серии *Vietcong* является напрочь отсутствующая в большинстве современных шутеров возможность стрелять по противнику через кусты и листву.**



«Стоп! Тихо! Кто-нибудь слышал этот звук?»

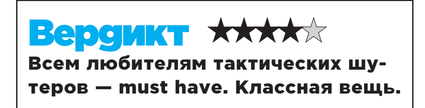
Отличительной чертой серии *Vietcong* является напрочь отсутствующая в большинстве современных шутеров возможность стрелять по противнику через кусты и листву. Данная фишка радикальным образом меняет весь геймплей — ведь у Уоррена Дугласа и его товарищей появляется шанс отбить атаку вьетконговцев, просто стреляя в нужном направлении по зарослям (как это, кстати, обычно и происходит в реальной жизни). А на случай если вы намертво застряныте на какой-то особо трудной миссии, на диске *Purple Haze* выложено официальное стратегическое руководство, в котором можно найти практические советы по действиям в тех или иных конкретных ситуациях.

Apocalypse now

Мультиплеер Purple Haze включает множество различных режимов — Co-op, Deathmatch, Team Deathmatch, Last Man Standing, Capture the Flag, а также баталии United States vs. Vietnam, в которых можно сражаться как за США, так и за Вьетконг. Кроме того, в игре появился новый, потрясающе увлекательный режим Search and Destroy. Ассортимент мультиплеерных карт также пополнился новыми уровнями, включая и карты из кампании Fist Alpha.

Vietcong: Purple Haze — это сочетание филигранной тактики на уровне взвода, жестоких перестрелок, огромных, сложных и запутанных уровней, прекрасного AI, реалистичной, напряженной атмосферы и ураганного экшена. Продвинутый редактор миссий венчает длинный список достоинств игры. Наш кандидат на золотую медаль. Рекомендуем.

Рафаэль Либераторе



Вердикт ★★★★☆

Всем любителям тактических шутеров — must have. Классная вещь.

ИЗДАТЕЛЬ: **Jellyvision** РАЗРАБОТЧИК: **Jellyvision** ЖАНР: **Глупые вопросы** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 500, 128MB RAM, 200MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz**

You Don't Know Jack— The Lost Gold

Когда ты знаешь больше ведущего...

Давным-давно, на заре истории компьютерных игр, когда сама концепция мультиплеера через Интернет еще не родилась, для того чтобы сыграть в электронную викторину *You Don't Know Jack*, три человека были вынуждены постоянно меняться местами за одной и той же клавиатурой. Неудобно, конечно, и все же надо признать — это была поистине гениальная идея: сражаться со своими друзьями, отвечая на вопросы ведущего и нервничая от его постоянных едких замечаний.

Возможно, я сейчас необъективен и розовые воспоминания о делах давно минувших дней застят мою память, но факт остается фактом: в свое время те древние, наивные, несовершенные игрушки доставили нам море удовольствия. Однако с тех пор минуло уже порядка 8-10 лет, и люди изменились. Чтобы проверить, интересно ли будет играть в такую электронную викторину сегодня, я пригласил в свой крошечный кабинет Роберта Коффрея и Джонни Лю, и мы втроем попытались выяснить, кто из нас самый умный.

Игру бессмысленно ругать за графику – потому что никакой графики там нет, а есть лишь текст в разрешении 640x480. Главное в *You Don't Know Jack* — это вопросы, разбитые по категориям, и виртуальный ведущий, цель которого — одновременно злить и развлекать играющих. Однако современный «ведущий» не смог сравниться по остроумию с электронными «ведущими» прошлых лет — за 300 вопросов ему удалось всего лишь пару раз рассмешить нас. Не густо... Мы даже задали себе вопрос: А действительно ли те старые игры были настолько интересными и веселыми? В любом случае *You Don't Know Jack* нужно срочно отправлять на свалку.

Даррен Глэдстоун



Не подсказывать!

Вердикт ★★☆☆☆
Некоторые сокровища лучше оставлять в земле.

ИЗДАТЕЛЬ: **Got Game Entertainment** РАЗРАБОТЧИК: **Anima Ppd/Interactive** ЖАНР: **Adventure** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 64MB RAM, 3.5GB на диске, 16MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHZ, 256MB RAM, 4GB на диске, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Conspiracies

Заговорщики-халтурщики

Шесть долгих лет минуло с тех пор, как бесстрашный FMV-детектив Текс Мерфи в последний раз выходил на тропу войны. И до сих пор никто не отваживался примерить его священные галоши. И знаете, поиграв в созданную греческой студией Anima игрушку *Conspiracies*, я могу совершенно искренне сказать: «И слава Богу! Нечего трогать святые реликвии!» *Conspiracies* нельзя назвать даже «плохим клоном *Tex Murphy*». Это – «жалкая потуга создать нечто отдаленно напоминающее *Tex Murphy*».

Согласно фабуле игры детектив Ник Делиос расследует дело об убийстве, причем с каждым новым поворотом сюжета количество трупов вокруг него все увеличивается. В *Conspiracies* присутствуют такие непременные атрибуты жанра Adventure, как инвентарь персонажа и головоломки, связанные с разгадыванием зашифрованных кодов, но качество их реализации настолько убогое, что все эти элементы не только не прибавляют игре интереса, а напротив, убивают потенциально неплохой сюжет. Все манипуляции с Inventory отличаются удивительным неудобством и громоздкостью, например, для того чтобы вращать некоторые 3D-предметы, нужно, зажав клавишу [Ctrl], водить мышью по краям экрана... В результате ваши верхние конечности постоянно пребывают в каком-то странном, искривленном состоянии – как будто вы из последних сил пытаетесь посадить терпящий крушение самолет. Кроме того, в Inventory очень мало слотов, а ложных улик в игре — пруд пруди, и в итоге возня с инвентарем сводится к тому, что вы выбрасываете случайные предметы, молясь, чтобы в будущем они вам не потребовались. Курсор никак не помогает сориентироваться в окружающей обстановке, он даже не показывает, какие объекты интерактивны, а какие нет. А поскольку в Conspiracies крошечные предметы практически не выделяются на фоне топорно сработанных 3D-декораций, весь геймплей сводится к бесконечному тупому пиксель-хантингу.

Видеосценки, сделанные в отвратительно низком разрешении, выглядят такой же любительщиной, как и трехмерные уровни, а синхронизация губ и произносимых персонажами греческих слов производит на редкость отталкивающее впечатление. И хотя актеры выбиваются из сил, стремясь как можно выразительнее озвучить своих героев, в целом *Conspiracies* производит впечатление дешевого, глупого фильма категории «B». Не рекомендуем. **Дениса Кук**

Сам Ник, может быть, и забавен, но 3D-мир вокруг него — просто смехотворен.


Bloody Mary — барменша с кровавым шрамом.

***Conspiracies* нельзя назвать даже «плохим клоном *Tex Murphy*». Это — «жалкая потуга создать нечто отдаленно напоминающее *Tex Murphy*».**

Вердикт 
Хуже, чем перезревшая греческая смоковница.

ИЗДАТЕЛЬ: **Nayantara** РАЗРАБОТЧИК: **Nayantara** ЖАНР: **Turn-Based Strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ЦЕНА: **Варьирует** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 300, 8MB Video, 22MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500** MULTIPLAYER: **Internet (2 игрока)**

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD

Star Chamber

CCG: The Next Generation

Карточная стратегия *Star Chamber* — идеальная многопользовательская забава. В нее легко и весело играть, в ней можно прийти к победе различными способами, а главное — она обладает потрясающей «реиграбельностью» (буквальный перевод популярного английского неологизма replayability). Более того, эта гениальная игрушка успешно ломает сложившийся в массовом сознании стереотипный образ коллекционных карточных игр (таких как *Magic: The Gathering, Pokemon* и иже с ними), а по глубине геймплея может потягаться с самыми хардкорными 4X-стратегиями.

Абстрактная игра без абстракций

Главная отличительная особенность *Star Chamber* — игровое поле. Вместо абстрактного коврика, характерного для большинства CCG, мы имеем десятки различных карт с множеством планет, астероидных полей и туманностей. Захваченные планеты приносят или очки технологии и судьбы (Technology Points и Destiny Points), или же дают промышленную продукцию (Industry). Technology Points — это, условно говоря, мана, на использовании которой основана вся игровая механика, а Industry позволяет строить корабли и увеличивать народонаселение — т.е. обеспечивает игрока двумя важнейшими ресурсами галактической экспансии.

В игре доступны три типа победы: культурная, военная и политическая. Чтобы одержать культурную победу, вы должны контролировать Artifact Worlds и накопить к концу хода не менее 30 Destiny Points. Для военной победы необходимо захватить планету-«колыбель» конкурирующей расы. Политическая победа одерживается по результатам голосования, проходящего на нейтральной планете Star Chamber, где заседает галактическое правительство. Выборы происходят каждые шесть ходов, и противники распределяют доступные им голоса по трем различным категориям: Power Play (приносит бонусные карты, технологии и политическую победу в случае трех выигрышей), Alien Support (выигрыш дает дополнительные Destiny Points) и Peacekeepers (выигрыш дает корабли).

При таком разнообразии опций число различных стратегий, ведущих к победе, практически не ограничено. Выиграть можно грубой силой или тонкой дипломатией, а можно идти якобы по одному пути, а потом огорошить противника резкой сменой стиля игры. Благодаря сбалансированности правил, победа в *Star Chamber*, как правило, не зависит от наличия у соперников редких и дорогих карт — что позволяет обладателям скромных дешевых колод на равных сражаться с людьми, чьи колоды стоят под тысячу долларов и выше. Более того, множественность путей, ведущих к выигрышу, является естественным лимитирующим фактором, ограничивающим длительность игры — как правило, партия в *Star Chamber* длится не более 18 ходов, что соответствует примерно получасу реального времени.



Голосование на планете *Star Chamber*.

Длинная масть

Star Chamber — это уникальное сочетание формата карточной игры и сложного стратегического геймплея. Используя различные комбинации пяти имеющихся технологий, вы можете с помощью карт усиливать свои флоты, сдерживать развитие противника, захватывать планеты и т.д. Каждая из девяти участвующих в игре рас специализируется только в каких-то двух технологиях, и получить доступ к инопланетным технологиям можно лишь после завоевания артефактной планеты или победы в голосовании Power Play.

Цены на карты *Star Chamber* вполне умеренные. Стартовый комплект включает 200 карт и стоит $19.99, а дополнительные наборы из 45 карт продаются всего лишь за $5.99. Таким образом, менее чем за 30 долларов вы имеете возможность составить несколько вполне работоспособных колод. Самые распространенные карты (т.н. «обычные») одновременно самые используемые и играют важнейшую роль даже в очень дорогих колодах. Пожалуй, моя единственная претензия к авторам *Star Chamber* связана с тем, что вы не можете участвовать в онлайновых турнирах до тех пор, пока не оплатите подписной взнос.



Единственный элемент игры, зависящий от везения, — космические бои.

Стратегия *Star Chamber* была создана маленькой независимой компанией и не может похвастаться суперкрасивой графикой или потрясающим аудиорядом, однако по геймплею она даст сто очков вперед любым — пусть даже намного более привлекательным внешне - конкурентам. Если же вам не хочется выкладывать реальные деньги за виртуальные кусочки картона, то советую попробовать trial-версию — она доступна по адресу: *www.starchamber.net*. После знакомства с ней все ваши сомнения отпадут, гарантирую. **Дай Люю**

Победа в *Star Chamber*, как правило, не зависит от наличия у соперников редких и дорогих карт — что позволяет обладателям скромных дешевых колод на равных сражаться с людьми, чьи колоды стоят под тысячу долларов и выше.

Вердикт ★★★★½

Оригинально, интересно, хардкорно и в тестовой версии — бесплатно. Чего же вы ждете?

Перекройка истории

Новое о старых играх

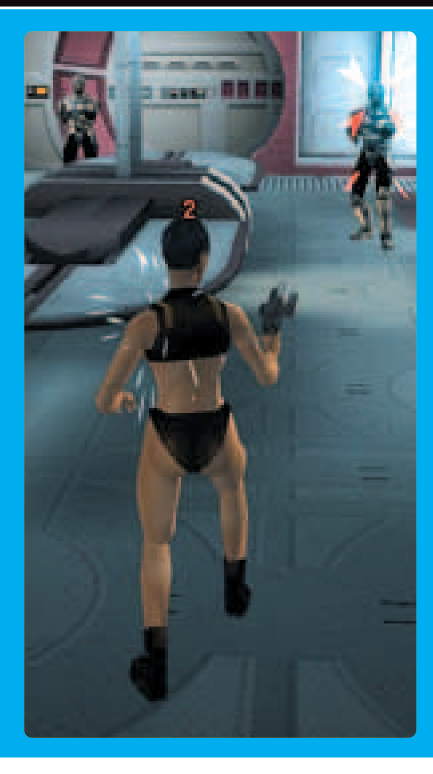
Star Wars: Knights of the Old Republic

ВЫХОД PC-ВЕРСИИ STAR WARS: KNIGHTS *of the Old Republic* стал поистине знаковым событием для всех любителей CRPG. Однако очень быстро выяснилось, что игра страдает от множества серьезных проблем — и неудивительно, поскольку при портировании на PC к багам оригинального Xbox-варианта добавились новые, уже чисто компьютерные, глюки.

Как известно, лучший способ очистить программу от ошибок — привлечь к работе над ней тысячи бета-тестеров, наивно считающих себя покупателями готового коммерческого продукта. В результате многомесячных усилий этих бедолаг на свет появился патч версии 1.02, весящий 25MB, который успешно исправляет некоторые проблемы релизной версии и не менее успешно привносит в игру собственные баги. Хорошая новость заключается в том, что исчезло большинство глюков, приводящих к зависанию системы. Подчеркиваю — БОЛЬШИНСТВО. На некоторых конфигурациях по-прежнему наблюдаются проблемы, связанные с графикой, движением персонажей, их «залипанием» и неожиданными вылетами в Windows. Многие пользователи сообщают о том, что игра, как и раньше, страдает от невероятных «утечек памяти», когда неизвестно куда пропадает целый гигабайт виртуальной памяти. Кроме того, никуда не делась ошибка, делающая все атрибуты персонажа равными 8, а песчаные люди по-прежнему нападают на героев, одетых в Sand Person Clothing. А, между прочим, в файле README патча 1.02 сказано, что оба этих бага были исправлены...

Наиболее серьезные проблемы связаны с совместимостью *KOTOR* с игровым железом. Справедливости ради должен отметить, что у меня таких проблем практически не возникало — но ведь я обозреватель игрового журнала и тестировал игру на самых мощных и продвинутых конфигурациях, в которых не было деталей от малоизвестных производителей и в которых проблем совместимости не могло возникнуть в принципе. Подведем итоги. После выхода патча версии 1.02 все пользователи *KOTOR* разделились на два лагеря: одни пишут об исчезновении мучавших их проблем, а другие — о возникновении новых. В этой связи я бы порекомендовал не устанавливать пока этот патч, а подождать версии 1.03. Будем надеяться, что новое обновление выйдет в течение ближайших месяцев.

☒ **Томас Л. МакДональд**





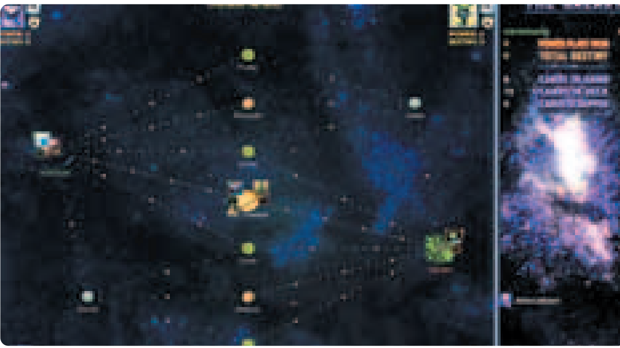
Том против Брюса

Двое начинают, выигрывает один

РАЗРАБОТЧИК: **Nayantara Studios** ЖАНР: **Коллекционная карточная игра** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 300, 8MB Video, 22MB на диске, соединение с Интернетом** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Небольшая сумма, вложенная в покупку карт** MULTIPLAYER: **Internet (2 игрока)**

Star Chamber

Брюс и Том бьют друг друга виртуальными картами



На карте Allocation Тому удалось на удивление быстро добиться культурной победы.



На карте Q-3 Discovery Брюс применил классический «раш Kej-крейсерами».

Игра *Star Chamber* (www.starchamber.net) — это нечто среднее между коллекционной карточной игрой (CCG) и настольной стратегией, причем играть в нее можно только через Интернет. Том и Брюс потратили по $30 на покупку карт, после чего сыграли три партии на случайно выбранных уровнях.

Партия 1

Первая партия проходила на карте Allocation, на которой были 4 артефактные планеты, две индустриальные, нейтральная *Star Chamber,* расположенная на расстоянии пяти прыжков от стартовых миров противников, и две пустынные планеты, находящиеся неподалеку от стартовых миров Тома и Брюса.

Брюс: С тех пор как я впервые увидел Джорджа Клуни в *«Солярисе»*, я мечтал сыграть с Томом в какую-нибудь фантастическую игрушку, похожую на этот психоделический фильм, — чтобы события в ней развивались вне зависимости от того, совершаю я какие-либо действия или нет. Вначале мы думали, что для этой цели лучше всего подойдет *X2: The Threat*, но в этой игре не оказалось многопользовательского режима. Тогда, чтобы померяться силами, мы изобрели совершенно сумасшедшую систему, суть которой заключалась в следующем: каждый играет в одиночку, а потом мы смотрим, у кого больше очков. В результате Том был вынужден просить у меня пощады, т.к. использованный им жульнический хак привел его к полному банкротству. И теперь мы играем в абстрактную карточную игру, в которой, с одной стороны, нужно много думать головой, а с другой — зачастую приходится действовать, не понимая, что на самом деле происходит. Самый настоящий *«Солярис»...*

Том: Во-первых, это был не хак. Это был кряк, отучавший игру от CD, — я всего лишь хотел избавиться от необходимости разыскивать заветный диск всякий раз, когда мне захочется полетать в космосе... Во-вторых, Брюс радостно принял мое предложение выбрать другую игру для нашего соревнования, т.к. в *X2: The Threat* он проигрывал мне вчистую. Итак, мы решили сразиться в *Star Chamber*. Одним из вариантов победы здесь является накопление 30 Destiny Points — при этом вам засчитывается т.н. «Cultural Victory». Количество очков судьбы определяется числом контролируемых вами артефактных планет, а также вашими «геройскими действиями» (т.е. при использовании некоторых «нехороших» карт Destiny Points теряются). В нашей первой партии я играю за расу Omior, представители которой внешне напоминают причудливые растения и благодаря своей способности к фотосинтезу получают дополнительные Destiny Points. Моя стратегия состоит в том, чтобы быстро захватить Artifact Planets и максимально повысить количество Destiny Points, генерируемых за ход. Мне повезло — в самом начале я вытянул из колоды два сверхлегких корабля Druid, которыми можно быстро захватить артефактные планеты.



Kej — робо-жуки, умеющие строить скоростные крейсеры. Такие, например, как этот.

Брюс, Ход 1: Kej — раса робо-жуков, умеющих строить быстрые крейсеры. В общем-то, это все, что я о них знаю... Но неважно. Я выбрал для игры классическую колоду Kej Ship, с успехом использованную мной в тренировочной игре, и постарался ее улучшить. На самом деле я, похоже, лишь ухудшил ее. 80 карт в колоде — это ОЧЕНЬ много для *Star Chamber.* В результате полезные карты, используемые каждый ход, были разбавлены картами, генерирующими дополнительные очки Tech — местный аналог маны. И вместо карт щитов и брони я получил трех дополнительных ученых. А ведь я так ненавижу ученых...



Представители расы Omior напоминают причудливые растения.

Том, Ход 6: Крейсер Kej с щитами Aegis летит к моей родной планете. Если он ее захватит, то Брюсу будет засчитана Military Victory, поэтому я немедленно направляю все свои производственные мощности на строительство крейсера и корабля-разведчика для обороны планеты. Я использую карту Power Broker на одном из моих представителей на планете *Star Chamber* — это дает ему дополнительный голос на выборах, которые состоятся в конце этого хода. Голосование происходит каждые шесть ходов, и победа в нем приносит игрокам различные бонусы. Например, победа в категории Power Play дает возможность взять специальную карту по своему выбору. Более того, победив три раза в Power Play, вы выигрываете партию (Political Victory).

Том, после Хода 6: Крейсер Брюса, попытавшийся захватить мою стартовую планету, превратился в космическую пыль. Во время голосования мой представитель, усиленный Power Broker, выиграл Power Play. Я взял специальную карту Tip the Balance, дающую контроль над планетой, за кото-

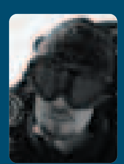
Игроки



Том Чик

В прошлом месяце:

Играя за Англию, Том разгромил непобедимую армаду Брюса и выиграл, захватив сокровища испанской короны.



Брюс Герик

В прошлом месяце:

Эль-Брюс проиграл партию в *Civilization III: Conquests*, потому что по уши увяз в европейской войне.



Последний ход эпической битвы на карте Backfield.



Том сумел добиться поддержки инопланетян!

рую мы сейчас боремся с противником. А другой мой гражданин, усиленный Local Contacts, выиграл в категории Alien Support, что увеличило мой запас Destiny Points до 24. Разумные растения стали главной политической силой в галактике!

Брюс, после Хода 7: Коварный Том сумел перебросить своего гражданина на Zerian прямо под дулами орудий моего крейсера — он использовал корабль-разведчик с Infinity Drive, способный выходить из боя сразу же после того, как сбросит пассажиров. Затем Том использовал карту Tip the Balance. Кроме того, он блокировал кораблем Druid мою единственную артефактную планету, что принесло ему еще больше Destiny Points. Похоже, эту партию я продул. Моя единственная надежда — попытаться быстро добиться военной победы.

Том, после Хода 8: Брюс бросил все свои корабли в атаку на мою базу, отказавшись от дальнейших попыток ограничить приток Destiny Points в мою казну. Атака провалилась — Kej Cruisers действительно летают быстрее моих кораблей, но зато у меня более мощные орудия. Разумные овощи Omior добиваются Cultural Victory. Теперь вселенная расцветет тысячами роз!

Промежуточный счет: Том 1, Брюс 0

Партия 2

Вторая партия проходила на карте Q-3 Discovery, на которой центральная артефактная планета (Q-3) располагается между стартовыми мирами противников и окружена пустынными планетами и астероидами, а ядро галактики окружено еще одним, внешним, кольцом планет.

Брюс, Ход 1: Эксперимент с «усовершенствованием» колоды Kej провалился. Проклятые ученые! Я возвращаюсь к классическому варианту данной колоды, и на сей раз мне ужасно повезло с картой, на которой мы играем. Любой мой корабль может долететь до родной планеты Тома всего лишь за два хода. Я устрою ему классический «раш Kej-крейсерами»!

Том, Ход 2: Раса Silica — это разумные минералы, корабли которых могут регенерироваться. Принцип построения моей колоды — максимальное усиление боевых кораблей. К сожалению, в самом начале партии я вытащил два флагмана и Carrier — корабли, безусловно, очень мощные, но при этом ОЧЕНЬ дорогие.

Брюс, Ход 2: Имея карты Raise Shields, Repair Crew, Titanium Plating и Regenerative Shields, я смело отправляю свой новый крейсер к планете Q-3.

Том, Ход 3: Батюшки, так он может захватить Q-3. Я посылаю корабли-разведчики и граждан на внешнее кольцо, чтобы захватить там побольше артефактных планет. Они обеспечат меня достаточным количеством Tech Points, и я смогу использовать свои Flag Ships и Carrier для решающего удара по Брюсу.

Брюс, Ход 3: Я не собираюсь тратить силы на захват периферийных планет или политическую борьбу на планете *Star Chamber* — игра закончится еще до проведения первого голосования.

Брюс, после Хода 4: Я добился военной победы, захватив родную планету Тома. Для этого потребовалось всего лишь два крейсера и корабль-разведчик. Ах, да, и еще два гражданина — контролировать планету после уничтожения вражеской базы. Минимум затрат, максимум эффективности. Вот как должен действовать настоящий стратег!

Том, после Хода 4: Какое ламерство! Как это пошло и грубо! Позор, Брюс Герик, позор!..

Промежуточный счет: Том 1, Брюс 1

Партия 3

На карте Backfield стартовые миры игроков находятся на расстоянии шести гиперпространственных прыжков от Star Chamber (2 прыжка до ближайшей артефактной планеты и еще 4 до Star Chamber). Планета Star Chamber окружена сетью из четырех артефактных и двух индустриальных планет. Рядом с каждым из стартовых миров находятся артефактная и индустриальная планеты, которые соединены с соответствующими планетами оппонента очень длинными трассами, проходящими через пустынные периферийные планеты.

Брюс, Ход 1

Ferrier — раса галактических дипломатов. Стратегия моей колоды — долгое, постепенное развитие, приводящее в конечном итоге к политической победе. Основная идея заключается в получении с помощью голосования на Star Chamber кораблей Peacekeepers, которые компенсируют недостаток сильных звездолетов в моей колоде. Мое основное оружие — карты Rhetoric, дающие бонус к влиянию, и Archons — стационарные дипломаты, которых можно использовать непосредственно на Star Chamber.

Том, Ход 1

На сей раз я играю за Zhikanii — расу разумных слизней. Слизни отличаются редкостным трудолюбием, т.к. их родной мир имеет бонус к производству. Наши стартовые планеты находятся довольно далеко от Star Chamber, и Брюс, играющий за хитрых Ferrier, с самого начала имеет передо мной определенное политическое преимущество. Стратегия моей колоды — массовая постройка боевых кораблей и усиление их различными апгрейдами. Расовый бонус Zhikanii к производству позволит мне быстро создать большой и мощный флот, а карты Mind Tricks дадут возможность нейтрализовать дипломатические потуги Брюса.

Том, Ход 2: Я использую Brain Wipe чтобы нейтрализовать бонус Брюса в Star Chamber, полученный им благодаря использованию карты Rhetoric. Ситуация получилась довольно комичная: вообразите себе Джорджа Буша, собравшегося было произнести в ООН пламенную речь и в последний момент забывшего слова...

Том, Ход 3: Я использую Power Broker, чтобы дать своему представителю в Star Chamber дополнительные голоса. Теперь, если Брюс захочет выиграть Power Play (а он очень этого хочет, я знаю!), ему придется отправить на Star Chamber единственного имеющегося у него в резерве гражданина.

Брюс, Ход 4: У меня на руках две карты Brain Wipe, снимающие с персонажа все эффекты и модификации. Я использую одну из них на своем лидере, чтобы избавить его от вредного эффекта Red Tape, накладываемого на старте на всех лидеров и снижающего их эффективность в бою.

Том, после Хода 4: Брюс израсходовал карту Brain Wipe, которую он мог бы использовать для нейтрализации моей карты Power Broker! Тревожный сигнал. Судя по всему, его вообще не беспо-

Теперь уже поздно, и Брюс посылает мне через чат оскорбительные упреки в глупости и тормознутости.

коит то, что я применил Power Broker. Похоже, Брюс готовит мне какой-то неприятный сюрприз.

Брюс, Ход 5: Я отправляю всех имеющихся в наличии граждан на Star Chamber. Том увидел это и использовал на одном из них Confusion, чтобы уменьшить количество доступных мне голосов. А еще он захватил дополнительную индустриальную планету, но мне это уже по барабану — я полностью контролирую политическую жизнь в галактике.

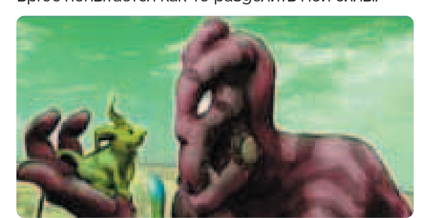
Брюс, Ход 6: Я использую карту Brain Wipe, чтобы нейтрализовать Power Broker Тома, а затем играю Rhetoric, чтобы получить дополнительный голос, — в результате я выигрываю Power Play и получаю возможность сыграть карту Economic Boom, дающую дополнительные Build Points. Потрясающе удачный ход!

Том, после Хода 6: Еще до начала выборов я понял, что Брюс не будет бороться за победу в категории Alien Support, поэтому я использовал все свои голоса для того, чтобы выиграть в ней. Я оказался прав — Брюс победил в категориях Power Play и Peacekeeper. А я выиграл Alien Support и получил +4 Destiny. Тоже неплохо.

Том, Ход 7: Военный флот Брюса превосходит мой по численности. Чтобы ликвидировать этот досадный пробел, я устанавливаю War Factory на одной из индустриальных планет — это дает бонус к производству, хотя и ограничивает ассортимент производимых кораблей исключительно крейсерами. Использовав Contentment, я задерживаю лидера Брюса на Star Chamber — его флоты остаются без руководства, что дает мне преимущество в бою.

Том, Ход 8: Похоже, все флотилии Брюса летят к моей родной планете Volcanis. Хорошо, если это действительно так. Мои крейсеры уже поджидают его армаду, и я опережаю его по промышленному производству, несмотря на то, что Брюс только что еще раз использовал Economic Boom на своей индустриальной планете. Повышенная работоспособность моих слизней и дополнительная индустриальная планета — вот промышленная база, на которой зиждется моя несокрушимая военная мощь. А «экономические чудеса» Брюса оказывают лишь краткосрочный эффект и никак не меняют общей ситуации.

Том, Ход 9: К планете Volcanis с разных сторон идут две флотилии Брюса. Я с легкостью отражу его нападение — Zhikanii Warlock, командующий моими войсками, и Alert Crew дают бонус +4 ко всем атакам моих кораблей. По всей видимости, Брюс попытается как-то разделить мои силы.



Я буду звать тебя Джорджем...



Я думаю... что на самом деле я — мужчина.

Брюс, Ход 10: Проклятие! Я проявил непростительное нетерпение, попытавшись закончить партию одним мощным ударом по родной планете Тома. Ведь в прошлом мне уже удавались такие трюки, помните? Но на сей раз что-то пошло не так, как задумывалось, — похоже, я не учел ту важную роль, которую в сражениях играют лидеры. Впрочем, в этом нет ничего удивительного — я ведь не видел последнюю серию *Battlestar Galactica*, а в *«Солярисе»* ничего подобного не было...

Том, Ход 11: Да, это была поистине эпическая битва. Вы можете с легкостью воспроизвести ее у себя дома! Возьмите яйцо — оно будет изображать флот Брюса. Оглянитесь по сторонам и найдите какую-нибудь кирпичную стену — она будет изображать мой флот. Со всей силы швырните яйцо об стену — и вы получите исчерпывающее представление о том, как проходило сражение. Я направляю свой флот, одержавший только что блистательную победу, на Star Chamber — он как раз поспеет к голосованию, намеченному на следующий ход. После разгрома сил Брюса я испытываю огромный соблазн напасть на его родную планету – но когда я туда доберусь, мой противник вполне может успеть отстроить новый флот.

Брюс, Ход 12: В голосовании на Star Chamber Том имеет пять голосов против моих восьми. Чтобы восстановить потерянный флот, мне нужно выиграть Power Play и Peacekeepers. Тому же опять достанется победа в Alien Support, приносящая Destiny Points. Нужно признать, что мой противник чертовски близок к культурной победе. К счастью, у меня в рукаве припрятан еще один туз — карта Propaganda.

Том, после Хода 12: Брюс прекрасно понимает, что его единственный шанс — политическая победа, поэтому он, естественно, будет стремиться выиграть Power Play. Я милостиво позволяю ему сделать это — и Брюс тратит на Power Play шесть голосов из имеющихся у него восьми. Таким образом, я вновь выигрываю Alien Support, что еще сильнее смещает баланс Destiny Points в мою пользу. Поскольку я выигрываю Alien Support уже во второй раз, я получаю +8 DP. В итоге я имею уже 23 Destiny Points, и от культурной победы меня отделяют всего лишь несколько ходов. Инопланетяне обожают меня, и я плачу им взаимностью!

Том, Ход 14: Пожалуй, мне следовало бы играть более консервативно и накопить побольше граждан на Star Chamber — чтобы не позволить Брюсу добиться политической победы на 18-м ходу, в третий раз выиграв Power Play. Но теперь уже поздно, и Брюс посылает мне через чат оскорбительные упреки в глупости и тормознутости. Пусть дитя потешится. Я сейчас быстро захвачу все артефактные планеты и добьюсь культурной победы, оставив Брюса с носом.

Инопланетяне, которые раньше души во мне не чаяли, предали меня из-за какой-то одной карты??

Брюс, Ход 14: Существует несколько способов защитить свою родную планету. Можно построить для этой цели много кораблей, а можно воспользоваться и менее дорогостоящей тактикой — создать много граждан, которые не позволят противнику установить контроль над планетой. Я сейчас накапливаю Build Points для постройки граждан. Конечно, в долгосрочной перспективе это проигрышная стратегия, но мне сейчас просто нужно продержаться до следующего голосования, которое состоится на 18-м ходу.

Том, Ход 15: Мой корабль-разведчик попытался проскользнуть мимо родной планеты Брюса, чтобы захватить артефактную планету, находящуюся позади нее, но Брюс заметил его и уничтожил, применив Tractor Beam. Интересно, есть ли в игре карта, позволяющая послать Оби-Вана отключить это чертово поле?

Брюс, Ход 16: Захватив много артефактных планет, приносящих Destiny Points, Том поставил меня в весьма затруднительное положение. У меня нет мощного флота, чтобы бороться с ним за контроль над планетами. Но у меня все-таки есть возможность пресечь поползновения Тома добиться культурной победы - карта Propaganda, на единицу уменьшающая его влияние на всех планетах в галактике. Повторяю: на ВСЕХ планетах в галактике. То есть и на тех, которые ему пока не принадлежат, — а значит, в случае приземления на какой-то новой планете, он попадет в очень неприятную ситуацию. Эффект Propaganda длится три хода — этого вполне достаточно, чтобы дожить до финального голосования.

Том, Ход 17: Propaganda? Это еще что такое, черт побери?! За один ход количество моих Destiny Points уменьшилось с 24 до 14. Инопланетяне, которые раньше души во мне не чаяли, предали меня из-за какой-то одной карты? Будьте вы прокляты, тупые ублюдки! Пришло время одержать военную победу! Мой флот достигнет родной планеты Брюса на том же самом ходу, когда будет происходить голосование, но поскольку военная победа котируется выше, чем политическая, эта партия останется за мной.

Том, после Хода 18: Каким-то загадочным образом Брюс сумел быстро произвести на своей родной планете множество граждан, лишив меня честно заработанной военной победы. Это несправедливо! Ведь я в пух и прах разнес его базу — должен выиграть и партию. И кому какое дело, сколько туземцев копошатся на поверхности планеты!..

Брюс, после Хода 18: У Тома было шесть голосов и Tiebreaker. У меня было восемь голосов. Меня так трясло от волнения, что я был вынужден обеими руками держать мышку, когда кликал на кнопке Vote. Все же голосование прошло благополучно, и я выиграл Power Play. Game over, Том Чик.

Финальный счет: Том 1, Брюс 2



Полный улет в параллельном мире

Летать в Интернете не проще, чем в реальности, но куда увлекательнее...

Прежде чем виртуальный летательный аппарат оторвется от взлетной полосы виртуального аэродрома и взмоет в виртуальное воздушное пространство, его пилоту придется изучить немало реальных документов, зарегистрировать свою авиакомпанию и выполнить целый ряд необходимых формальностей. Сложно? А как иначе?! Авиасимуляторы — это особый игровой жанр, где главным является само понятие «Симулятор», причем именно в такой транскрипции — с большой буквы. Это ко многому обязывает, прежде всего — к максимальной достоверности всего игрового процесса, для чего совершенно необходимо иметь доступ в Интернет...

Где гашетка, мать вашу?!

Тем, кто пока не пробовал летать или самостоятельно управлять воздушным движением гражданской авиации в Интернете, все это может показаться весьма странным и, возможно, скучнейшим занятием. Долгие перелеты, во время которых можно смело отойти от компьютера, перемежаются переговорами с диспетчером. Взлет-посадка, взлет-посадка...

Где же скоротечные и кровавые бои, к чему это сверхсложное управление, дурацкие заявки на полет и прочие никому не нужные заморочки? Кажется, лишь завзятые мизантропы и аутисты способны получить удовольствие от такой сетевой «игры».

Может, так, а может — нет. Давайте-ка, взглянем на это дело чуть-чуть под другим углом. В Сети зарегистрированы сотни виртуальных авиакомпаний, тысячи пилотов и диспетчеров, за их плечами сотни тысяч, если не миллионы налетанных часов и проведенных рейсов. Неужели они все, мягко говоря, ошибаются?

Конечно же, нет. Представьте, что рейс выполняется строго по расписанию, вы получаете сводку реальной погоды (ой, за окном — мокрый снег и низкая облачность!..), а полет ведет реальный диспетчер — еще один энтузиаст вроде вас. Представьте, наконец, что взлет или посадка совершается где-то не в Америке, а в хорошо знакомом аэропорту, скажем, в московском Шереметьево 2. Да еще и на старичке ТУ-154, сильно обледеневшем в таких метеоусловиях...

Что, захотелось решить непростую задачу? Вы не безнадежны. Но сразу предупредим, одной ко-

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

робкой с коммерческим симулятором тут не отделаться — в ней нет ни народной «тушки», ни аэропортов областных и районных центров нашей большой страны. Пилоту-любителю потребуется еще немало всякого программного добра, онлайновых регистраций и трудолюбия для того, чтобы увлекательные полеты в знакомые аэропорты стали реальностью. Зато под крылом будут родные просторы, а не далекая Аризонщина.

Базовый проект

Начнем танцевать от печки. Какой авиасимулятор приобрести новичку? Не навязываю свою точку зрения, но сам бы отдал предпочтение **Microsoft Flight Simulator (http://www.microsoft.com/games/flightsimulator/)**. Такой выбор не оригинален, **MSFS** — признанный лидер среди гражданских авиасимуляторов, что в Рунете, что за его пределами. Последняя версия гордо называется **Flight Simulator 2004: Century of Flight.** Так Microsoft отметила сразу две исторические даты — сто лет со дня первого управляемого полета и двадцать лет с начала разработки виртуальных авиасимуляторов. Так что в **MSFS 2004** упор сделан именно на историю — в списке доступных летательных аппаратов и конструкция братьев Райт, и самые современные самолеты. Упомянем бомбардировщик времен Первой мировой Vickers F.B.27A Vimy, Curtiss JN-4D «Jenny», Ford 4-AT-E Trimotor, Tin Goose (первый в мире самолет с металлическим корпусом), Douglas DC-3 и другие занятные образцы, включая Боинг 777-300, вертолет Robinson R22 Beta II и вечную Cessna. Для виртуальных полетов совсем не обязательно иметь самую последнюю версию MSFS. Вполне можно обойтись и **MSFS 2002** или даже 2000. По своим техническим характеристикам «старые» версии совсем немного уступают новейшей, а раздобыть их несложно — просто загляните в раздел загрузки кое-каких отечественных сайтов, что приведены на врезке. Кстати, у MSFS есть и дальний «боевой» родственник — **Combat Flight Simulator (http://www.microsoft.com/games/combatfs/),** не перепутайте — это совсем другая история.

Не любите Майкрософт? Что ж, вполне сравним по популярности и качеству с **MSFS** и **X-Plane (http://www.x-plane.com).** В его активе около полусотни самолетов, возможность летать по всему миру, куча аэропортов и так далее. Для большей реалистичности во время полета возможны отказы в работе части оборудования самолета, предусмотрена разработка собственной приборной панели или целого самолета. Опытные «симмеры» хвалят **X-Plane** за реалистичность физической модели, мол, «как самолет выглядит, так он и летает». Ругают этот авиасимулятор за не самую передовую графику (похуже, чем в **MSFS 2002**), неудобный интерфейс и мелкие недочеты (складывание шасси на земле, 30 дней в любом месяце и так далее).

Достойна упоминания и серия **Fly! (http://fly.godgames.com),** но это удовольствие не для начинающих. Если вы собираетесь попробовать свои силы в благородном жанре хардкорных авиасимуляторов, то лучше начните с **MSFS**.

Привязка к местности и технике

Энтузиасты, увлекающиеся полетами, требуют от разработчиков 100% достоверности в воспроизведении технических характеристик летательных аппаратов, реалий повседневного труда пилотов и наземных служб. Коммерческие разработки приходится дополнять и исправлять, и усилиями многочисленных «симмеров»-любителей популярные симуляторы регулярно пополняются новыми моделями самолетов, аэропортов, карт. В том числе и российскими.

Наверное, две трети таких проектов в Рунете базируются сегодня на платформе **Microsoft Flight Simulator 2002** и потихоньку начинают мигрировать на **MSFS 2004.** Чуть выше мы упоминали о лидерстве Майкрософта в этом жанре, теперь пришло время объяснить в двух словах причины успеха. Вся серия **MSFS** — это, по сути, не законченный продукт, а «конструктор» с открытой архитектурой. В **MSFS** любой желающий может добавить свою модель самолета, переделать существующий аэропорт, установить новый город.

Для всех этих истязательств к игре прилагается бесплатный комплект моделирования **Gmax 1.2**, сделанный на ядре немного урезанной по функциям знаменитой **3DStudioMax 3.0.** Этот инструмент дополняет программа конвертации текстур Imagetool и плагин для Gmax, позволяющий экспортировать новые модели в симулятор. Существует и полноценный Developers Kit. Так что если есть время, желание и понимание основных принципов работы с объемными объектами, можно создать собственный самолет, чем многие симмеры и занимаются.

Хочу играть, а не программировать!..

Конечно, рассказывая «как легко создать собственный самолет», мы немного упростили ситуацию. По-хорошему совсем не лишними окажутся навыки программирования, 3D моделирования, опыт работы в программах растровой графики и обработки звука...

В общем, дело это достаточно серьезное и для новичка, прямо скажем, совершенно излишнее. При отсутствии перечисленных навыков и твердом желании летать на чем-то оригинальном никто не запрещает пользоваться готовыми наработками. Их более чем достаточно, но не все они одинакового качества. Некоторые разработки так и остаются навсегда в категории «для частного пользования», некоторые выкладываются на сайтах, а самые удачные развиваются во вполне успешные коммерческие проекты.

Заметим, это совсем неплохой бизнес. Стоимость модели самолета в зависимости от степени проработки и «начинки» может варьироваться от $10 до $80, то есть даже превышать стоимость самого **MSFS 2004,** но чаще всего встречаются расценки в $25-40. Обычна и практика, когда за отдельную плату идут наборы «ливрей» (раскрасок самолета логотипами и фирменными цветовыми схемами разных авиакомпаний), что также приносит разработчикам неплохой доход — стоимость комплекта текстур одной ливреи может достигать $10. Иногда ливреи идут оптом, скажем 50 раскрасок, по 20 долларов за комплект. Но не торопитесь платить! Бессчетное количество любительских текстур (ливрей) сделано энтузиастами и выложено на самых различных сайтах для свободной загрузки.

Чтобы не быть голословными, расскажем про Ту-154М — проект для **MSFS 2004** от **IGFly group (http://www.igfly.com).** Его история немного необычна. «Тушку» начинали делать «на продажу», но вот разрабатывали при этом как любительский проект — вечером или в свободное время, без какой бы то ни было финансовой поддержки. Впрочем, около двух лет над Ту-154М трудились по-настоящему увлеченные и умелые люди — обратите внимание на степень проработки модели и кокпита (кабины). Реализовано практически все, что позволяет сделать **MSFS 2004,** и в итоге мы имеем «мечту симмера».

Чтобы запустить двигатели, недостаточно ткнуть в две кнопки, как в большинстве моделей,— придется почитать руководство к реальному самолету (помните, об этом упоминалось в самом начале заметки?..) и пощелкать в кабине множеством тумблеров. С динамикой модели тоже все в порядке: пилоты, летающие на реальном Ту-154, поставили виртуальному аналогу оценку 4.5 (пятерку, по моим сведениям, еще никто не получал), а некоторые вполне реальные авиакомпании заявили о возможности приобретения проекта для обучения персонала. Естественно, настоящего тренажера

Явки «симуляторщиков» Рунета

«ВСЕ О КОМПЬЮТЕРНОЙ АВИАЦИИ»
HTTP://WWW.FLIGHTSIM.RU
Самое подходящее место для тех, кто только осваивает онлайновые полеты, а также для желающих усовершенствовать познания в области виртуальной (и не только...) авиации. Минус ресурса — редкие обновления.

«САЙТ ИНФОРМАЦИОННОЙ ПОДДЕРЖКИ ПИЛОТОВ»
HTTP://WWW.SKYDOCS.COM.RU
Все вопросы по летной эксплуатации самолета Ил-76 - рабочей лошадки, несущей основную долю грузовых воздушных перевозок. Наверняка вы на нем летали. Теперь узнайте о труде летчиков, обеспечивающем успешный рейс.

METAR DATA ACCESS
HTTP://WEATHER.NOAA.GOV/WEATHER/METAR.SHTML
Ресурс, сообщающий сводки погоды по всему земному шару в реальном времени и особом «авиационном» формате METAR.

Некоторые виртуальные авиакомпании

«ПЕРВЫЙ АВИАОТРЯД ВИРТУАЛЬНОГО АЭРОФЛОТА»
HTTP://WWW.FLIGHTSIM.KRSK.RU

«ВИРТУАЛЬНАЯ АВИАКОМПАНИЯ ШЕРЕМЕТЬЕВО»
HTTP://VASVO.AVSIM.RU

«САМАРСКИЕ ВИРТУАЛЬНЫЕ АВИАЛИНИИ»
HTTP://WWW.VA-SAMARA.RU

«ВИРТУАЛЬНАЯ АВИАКОМПАНИЯ «СИБИРЬ»
HTTP://WWW.VA-SIBERIA.RU/FORUMBB/

симулятор Ту-154М не заменит, но использовать-то тренажер дорого, а некоторые элементарные вещи можно отработать и на компьютере.

Объективности ради заметим, что у **IGFly** есть конкурент — **ТУ154 Б-2 (http://tu154.avsim.ru),** тоже очень неплохой проект, причем сразу создававшийся как коммерческий.

Строгий порядок?..

В виртуальном небе царит некоторое подобие порядка. Поскольку он обеспечивается силами энтузиастов и безвозмездно, идеала достигнуть непросто, но базовые функции сопровождения полетов в Сети вы получите всегда.

Вашу авиакомпанию зарегистрируют, присвоят уникальный код, примут заявку на чартер или предложат «регулярный» рейс, обеспечат сводками погоды и сопровождением во время полета. Можно даже самому стать диспетчером, хоть дело это и непростое. Надо подготовиться (команды, знание местности...) и успешно пройти аттестацию в одной из глобальных диспетчерских служб. Еще там попросят дать некоторые гарантии. Например того, что, начиная дежурство, вы не бросите его как минимум минут 30, не будете лезть в зоны ответственности других диспетчеров и еще кое-какие мелочи. При благополучном прохождении формальностей новоиспеченного диспетчера допустят к управлению воздушным движением, а это, поверьте, весьма и весьма интересно.

Глобальных диспетчерских служб немного, между собой они отличаются жесткостью правил, при этом некоторые из них имеют отделения в России. Например, **VATSIM (Virtual Air Traffic Simulation Network)** — самая «строгая» из всех — с 2001 года имеет российскую «дочку» **VATSIM Russia (http://vatrus.net.ru)**. Каждая диспетчерская служба использует собственное программное обеспечение, эмулирующее диспетчерский пульт и совместимое с основными типами авиасимуляторов. У **VATSIM** это **ProController** и **Squawkbox**. Первый — это собственно аппаратура диспетчерской, а Squawkbox «состыковывает» многопользовательские сессии авиасимуляторов с сетью **VATSIM**, обеспечивая контроль и обмен информацией между пилотами и диспетчерами в текстовом и голосовом режиме. Этими двумя утилитами перечень нужных программ не исчерпывается, есть еще и клиенты для коммуникации «голосом», синхронизаторы разных версий симов, другие вспомогательные программки. В общем, проблем с подбором софта у начинающего симмера быть не должно — все разложено по полочкам и подготовлено к загрузке.

С VATSIM конкурируют **IVAO (International Virtual Aviation Organization, http://www.ivao.org)**, отличающаяся либеральными порядками, и более молодая **Flightproject International (http://www.flightproject.net)**. В принципе, все равно, в какой диспетчерской службе прописываться, но VATSIM продолжает оставаться самой авторитетной.

Немного личного...

Полетав, управляя самолетом мышкой и клавиатурой, я понял, что чего-то важного не хватает. Чего именно, подсказали на **http://russia.simflight.com.** Вот, читайте: **«Desert Air Spares (http://www.desert-air.com/simparts/)** предлагает часть или полный комплект кокпитов для всех желающих, тем самым давая им вторую жизнь в симуляторе. Полный кокпит от 737-го «Боинга» стоит $3.300 — $15.000».

Настоящий «симмер» — мысли вслух

Евгений Зарипов — руководитель группы IGFLY (http://www.igfly.com), главный редактор сайта http://www.avsim.ru



CGW: Что такое виртуальные полеты? Обычная игра, экстравагантный метод сетевого общения или изживание комплекса «не попавшего в летное училище»? А боевые варианты типа Combat Flight Simulator — уж точно игра или нет?

ЕЗ: Я бы определил жанр симуляторов так — увлечение чем-то недоступным обычному человеку в реальной жизни. В сущности, любой симулятор является таковым, и для многих поклонников авиации именно Microsoft Flight Simulator открыл дорогу к полетам. Если вы установили MSFS с нуля, это пока лишь игра, за исключением разве что нескольких самолетов типа Cessna. На них вы можете обучиться начальным навыкам пилотирования самолета, прямо по учебнику, который идет с самим симулятором. Combat Flight Simulator использует тот же движок, что и MSFS, но, на мой взгляд, это намного больше игра, чем симулятор. Хотя, не спорю, есть продвинутые пакеты и для CFS. А «моральное вознаграждение» пользователя от авиасимулятора, как и от любого другого интересного занятия, одно — азарт, и это очень серьезно. Я, например, давно увлекаюсь MSFS с самых ранних его версий, но все равно при посадке постоянно получаю большой заряд адреналина.

CGW: Основные усилия разработчиков — как любителей, так и профессионалов — тратятся на скрупулезное воссоздание в симуляторах реальных самолетов, аэропортов, летной документации и так далее. Зачем это нужно?

ЕЗ: Это затягивает! Создание самолетов и сценариев — кропотливый, но очень интересный труд, который дается не каждому. Самое популярное увлечение в сообществе симмеров — это покраска моделей самолетов, то есть создание «ливрей» к ВС, и чем точнее воссоздана ливрея, тем выше ценится такой труд.

CGW: У любителей виртуальных полетов есть своя диспетчерская служба с региональными отделениями, например «Агентство по управлению виртуальным авиадвижением». Там все расписано очень серьезно, мол, пилоты — летают, диспетчеры — следят. Каковы полномочия этих служб на самом деле? И что за интерес быть, скажем, виртуальным диспетчером?

ЕЗ: Да, дело обстоит именно так, в Интернете есть свое виртуальное воздушное пространство, даже не одно, а целых два — IVAO и VATSIM. Обычно начинающие выбирают сеть IVAO, там порядки куда проще, чем в VATSIM. А вот VATSIM базируется на жестких правилах, как для приема в диспетчерскую службу, так и ведения переговоров внутри сети. В итоге весь процесс как можно точнее имитирует реальное Управление Воздушным Движением. У виртуального диспетчера есть свой программный клиент, который выглядит и работает как терминал реальных диспетчеров аэропорта, и с его помощью он руководит различными зонами Воздушного Движения. В Интернете, кстати, поддерживается два варианта общения с диспетчером — как текстом, так и голосом. В принципе любой желающий может стать диспетчером, сдав экзамены, но это не просто — надо перепахать немало документации и выучить кучу терминов.

CGW: Ваш Ту-154М для MSFS 2004 получил очень высокую оценку профессиональных летчиков. Какова судьба проекта? Возможно, его удастся продать?

ЕЗ: Мы не пионеры в этой области, даже можно сказать начинающие. Коммерческие продукты для симулятора появились уже давно и на сегодняшний день они есть на любой вкус. Естественно, среди них имеются как качественные вещи, так и не очень. Обычная цена добавлений к симулятору колеблется от 10 до 50 долларов.

Правда, мы первые, кто хочет попытаться войти на этот рынок с Российским самолетом, не самым новым, но самым популярным в нашей стране — Ту-154М. Мы перелопатили гору материала, добывали информацию, где только могли. Отдельное спасибо хочется сказать компании БАЛ за допуск на тренажер 154-ки, оттуда мы почерпнули немало ценного. Ну и какой же проект без тестеров! Тут у нас, слава богу, все сложилось удачно. Проект, надеюсь, выйдет как раз в мае, а вот как он «пойдет», загадывать не стану. Могу сказать только одно, самолет летает не хуже реального симулятора. Впрочем, читатели этого номера CGW, скорее всего, уже смогут сами убедиться в этом.

CGW: Верно ли, что Майкрософтовские симуляторы — лучшие из лучших? И как насчет отечественных разработок?

ЕЗ: Симулятор сам по себе очень сложный программный продукт, и многие пользователи выбирают для себя тот или иной вариант по самым разным критериям. Споры о том, какой симулятор лучше, идут до сих пор. Основные конкуренты Microsoft — это, безусловно, X-Plane и Fly. Но, как нетрудно заметить, популярность год за годом стабильно поднимается лишь у MSFS. Причина, видимо, в большей открытости кода и количестве интересных нововведений. Ну а наши разработки типа «Ил-2» тяжело отнести к симулятору, да и правильнее его сравнивать с CFS. Могу сказать одно, очень много наших российских умов трудятся над созданием проектов для MSFS — как сценариев, так и самолетов.

CGW: С чего начать знакомство с виртуальной авиацией, версию какого симулятора купить, как самому разрабатывать модели, сценарии? В общем, дайте несколько советов новичку.

ЕЗ: Первое и самое главное — это Интернет, без него обучиться чему-либо стоящему вряд ли получится. Большинство отечественного сообщества обитает по адресу http://www.avsim.ru, там шикарный форум, откуда новичок может почерпнуть кучу информации и задать свои вопросы. Тут же расположен и файловый архив со всем необходимым для старта. На сегодняшний день практически все виртуальные летуны уже перешли на Microsoft Flight Simulator 2004. Сразу хочу предупредить, что симулятор идет на 4-х дисках и лучше всего не брать его «русифицированный» вариант, иначе будет очень... неудобно. Остальные советы новичок найдет на упомянутом сайте.

Вот оно! Фанаты авиасимуляторов могут прикупить кусочек (например, кокпит) настоящего, пусть и списанного самолета, отреставрировать его и использовать с **MSFS** или другой игрой (с помощью специальных программ и особой электроники). Конечно, несколько тысяч долларов — это немало, да и для самолетной кабины лучше подойдет гараж, а не комната в панельном доме. Но ведь можно начать с малого — капитанского кресла за $1000, консоли за $200 или панели приборов за $400...

В общем, полюбив полеты в виртуальном воздушном пространстве, вы, возможно, вложите в это дело немало реальных денег. Не жалейте об этом, хорошее развлечение того стоит!..

Сергей Долинский

ТЕСТИРУЕМ

Процессоры для игровых машин

За прошедший год процессоры стали быстрее, мощнее, горячее и даже удвоились в разрядности. Олег Денисов, Константин Яковлев

Давайте смело посмотрим правде в глаза и признаем тот факт, что передовые нововведения в компьютерной отрасли нужны в первую очередь игровому сообществу, всецело поглощенному сетевыми баталиями очередного 3D-экшн от первого лица, Real-Time-стратегиями, различного рода фэнтэзи, симуляторами и прочими виртуальными головоломками. Попробуйте достучаться до онлайн- серверов Battle.net и с ними схожих, созданных грандами игровой индустрии — компаниями Blizzard, ID Software, EPIC Megagames и др. исключительно для прожженных геймеров.

Год от года растут аппетиты геймеров, существующих на пределе возможностей железных и человеческих. Высококачественные текстуры невероятных доселе объемов, реалистичные анимированные персонажи и объемные натуралистичные 3D-сцены, высококачественный 24-разрядный позиционированный звук и генерируемые в реальном времени случайные ландшафты — все это предполагает наличие в машине исполнителя, которому окажутся по силам самые серьезные задачи.

Никогда ранее потребителям не предлагалось столько видов процессоров, как сегодня. Настольные машины эконом-класса можно без лишних затрат собрать на основе ЦП **Intel Celeron** (ядро **Northwood**) или **AMD Athlon XP** (ядро **Barton**). К компьютерам среднего уровня и мощным игровым станциям не составит особого труда подобрать ЦП **Athlon 64** (ядро **Newcastle** или **Clawhammer**) или **Pentium 4** (ядро **Northwood** или **Prescott**), а сверхмощные ультрасовременные системы, занятые обработкой цифрового контента, или станции САПР можно спроектировать на основе **Pentium 4 Extreme Edition** (ядро **Northwood**) или **Athlon 64** (серия **FX**, ядро **Sledgehammer**).

Конкуренция между производителями процессоров помогает нам сэкономить. Мощность процессоров растет, стоимость постепенно снижается, причем отпускные цены на схожие по производительности кристаллы у корпораций **Intel** и **AMD** примерно одинаковы. Похоже, сложившийся паритет устраивает обоих производителей, занявших 97% мирового рынка настольных систем (78% и 19% у **Intel** и **AMD**, соответственно). Конечно, на этом же рынке присутствуют и иные компании, предлагающие альтернативные решения, однако сколь ни будь серьезной конкуренции с их стороны, если взглянуть на приводимый нами календарь грядущих анонсов новых процессоров, ожидать не приходится.

Мы решили в этой статье не терзать геймеров методикой тестирования и огромными таблицами с многочисленными результатами тестов, которым мы подвергли процессоры. Заинтересованные читатели найдут их в майском номере журнала **PC Magazine/RE**. Здесь мы дадим лишь концентрированные впечатления и выводы от проведенных испытаний. Итак, начнем по порядку.



На одной 300-мм кремниевой пластине одновременно создаются сотни процессоров.

Посвящается истинным геймерам

INTEL PENTIUM 4 EXTREME EDITION

Выпустив процессор **Pentium 4 Extreme Edition**, корпорация Intel, пожалуй, впервые за всю свою историю недвусмысленно дала понять, кому именно адресован новый кристалл. Целевую аудиторию представляет неисчислимая армия поклонников компьютерных игр, и только в след за ней, в непривычно коротком перечне значились пользователи, которым требуются мощные вычислительные ресурсы.

По версии Intel, сегодня геймерам лучше всего подойдут процессоры **Pentium 4 EE** с тактовыми частотами 3,2 и 3,4 ГГц, кристаллы которых выполнены с соблюдением 0,13-мкм проектных норм на основе микроархитектуры **Intel NetBurst**. Площадь ядра (кодовое наименование **Northwood**) у **Extreme Edition** составляет 237 мм2. Плотность размещения транзисторов достигла величины 750 тыс. штук на мм2, а их общее количество на кристалле — 178 млн. Учитывая задачи, которые предстоит решать «экстремалу», инженеры **Intel** оставили неизменным объем кэш-памяти L2 (тот же, что и у ядра **Northwood**) и оснастили процессор внушительным 2-Мбайт кэшем третьего уровня.

Проанализировав результаты проведенных испытаний, отметим, что **Pentium 4 EE** достаточно уверенно лидирует на задачах, для которых собственно он и был спроектирован. В играх, синтетических трехмерных тестах, пакетах анализа интегральной производительности системы и ее составляющих, а также в приложениях, оптимизированных под инструкции MMX/SSE/SSE2 (в нашем случае это рендеринг аудио- и видеопотоков в реальном времени) процессору не составило особого труда обогнать своего основного конкурента — **Athlon 64 FX**.



Pentium 4 Extreme Edition: рекордное число транзисторов, и все они работают на вас!

Если говорить о типовых офисных приложениях и «чистых» научных задачах, то здесь отрицательно сказался достаточно длинный конвейер процессора. Взгляните на результаты тестов ZD Business Winstone 2004 и ZD Content Creation Winstone 2004, на которых разница в показателях по сравнению с оппонентом составила около 10% в пользу последнего! Спешим оговориться, что в подавляющем большинстве случаев пользователь не заметит 10%-ной разницы. Производительности, которую демонстрируют Pentium 4 Extreme Edition, более чем достаточно для игр, творчества и других важных задач. Учтите, что Pentium 4 EE обладает высоким тепловыделением — системная плата, вернее, импульсный преобразователь напряжения на ней, должна быть рассчитана на этот процессор.

Многообещающая новинка

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition

INTEL PENTIUM 4 (ЯДРО PRESCOTT)

Те, кто следят за микроэлектронной индустрией, знают, что выигрыш в производительности от перехода на новую технологию почти всегда превышает выигрыш от усовершенствования архитектуры. **Prescott** стал первым в индустрии кристаллом для настольных машин, спроектированным под новый 90-нм технологический процесс. При изготовлении подложки (пластина диаметром 300 мм, площадь ядра кристалла — 112 мм², количество транзисторов — 125 млн.) разработчики применили технологию механически напряженного кремния и новый тип изолятора CDO с низким диэлектрическим коэффициентом. Не вдаваясь в детали, отметим, что эти меры позволили увеличить общее быстродействие ЦП. Важно не только это — новая технология позволит корпорации Intel в дальнейшем увеличить тактовую частоту этого процессора.

Процессор *Pentium 4* с ядром *Prescott* выпускается по 90-нм технологии.

Рискнем предположить, что по части нововведений ядро **Prescott** может смело претендовать на титул наиболее перспективного технологического решения 2004 г. Выполненный на основе усовершенствованной архитектуры **NetBurst**, процессор получил 13 новых инструкций (набор SSE3) и увеличенную до 16 Кбайт и 1 Мбайт кэш-память L1 и L2, соответственно. Говоря о потоковых SIMD-расширениях следующего поколения, необходимо отметить, что все они призваны ускорить выполнение мультимедийных и игровых программ.

Значительной модификации подверглась функция Hyper-Threading, теперь несколько потоков лучше уживаются друг с другом, благодаря чему, например, компьютер быстрее реагирует на действия пользователя, когда в фоновом режиме идет поиск вирусов. Предприняты особые меры по снижению энергопотребления и стабилизации температурных режимов работы ЦП. Согласно новой спецификации, при проектировании системных плат и корпусов постепенно будет внедряться технология сквозного контроля за температурой в самых ответственных зонах: гнездо и корпус ЦП, модуль преобразования напряжения питания ядра ЦП, микросхема «северного моста», разъемы модулей ОЗУ, блок питания ATX.

Самые перспективные нововведения останутся невостребованными, если цена на продукт окажется непомерно завышенной. Скажем сразу, **Intel** назначает цены на **Prescott** на том же уровне, что и на предшественника, выпускаемого по традиционной 130-мкм технологии (ядро **Northwood**). А теперь самое время обратиться к результатам тестов. На фоне уже традиционного незначительного отставания **Prescott** от **Athlon 64** при выполнении бизнес-задач, процессор Intel достаточно уверенно обошел конкурента на синтетических тестах от **SiSoftware** и **Futuremark**, очень неплохо справился с преобразованием цифрового контента средствами **Canopus ProCoder**, **MainConcept** и **Ulead DVD MovieFactory**. Ничуть не хуже выглядят его показатели по итогам тестов на сжатие аудио- и видеопотоков с помощью **LAME**, **MPEG Mediator** и **XMPEG**. В пределах погрешности измерений находятся его практически идентичные с соперником результаты по итогам архивации данных. И лишь при решении системы нелинейных дифференциальных уравнений мы получили заметное отставание **Prescott** от **Athlon 64**. Примечательно, что на этой задаче Prescott уверенно опередил оба ЦП **Extreme Edition**, принимавших участие в нашем тестировании.

Новый **Pentium 4** с тактовой частотой 3,2 ГГц и увеличенным кэшем второго уровня в связке с любым чипсетом Intel демонстрирует отличную устойчивость и сбалансированность, не прожигая дыру в кошельке покупателя. Рекомендуем эту штуковину!

★★★★★

Что хочешь выбирай

INTEL PENTIUM 4 (ЯДРО NORTHWOOD)

Великое множество вариантов процессоров на основе ядра Northwood открывают для производителей компьютеров широкие возможности для маневра. На момент написания статьи в прайс-листах компьютерных салонов можно было обнаружить не менее дюжины позиций — от скромных 2-ГГц ЦП, рассчитанных на системную шину FSB 400 МГц, до мощных 3,4-ГГц кристаллов для FSB 800 МГц. Мы не станем в подробностях останавливаться на технических характеристиках процессора *(мы описывали его в прошлогоднем обзоре, см. CGW/RE, №2/2003, с. 89)*, а сразу перейдем к анализу результатов трех протестированных нами моделей.

Признаемся, мы не сразу определили равнозначных по характеристикам оппонентов этим кристаллам. В нижнем ценовом диапазоне, как впрочем, и в нашем внутреннем рейтинге производительности, Pentium 4 соревнуется с основным в недавнем прошлом конкурентом — процессором Athlon XP. Топовые модели Northwood с тактовыми частотами от 2,8 до 3,4 ГГц совсем неплохо выглядят даже на фоне 64-разрядных Athlon 64. Принимая во внимание мощную поддержку со стороны производителей чипсетов (включая фирму ATI, представившую чипсет с встроенной графикой Radeon 9100), у геймеров сегодня есть прекрасные возможности по выбору хороших недорогих компонентов для очередной модернизации машины.

★★★★☆



Выпускается множество модификаций процессора *Intel Pentium 4* с ядром *Northwood*.



Худенький, но ответственный работник

INTEL CELERON

В настоящее время выпуск процессоров с самой успешной за всю историю **Intel** торговой маркой полностью переведен на рельсы технологического цикла с соблюдением 0,13-мкм проектных норм (ядро **Northwood**). И не удивляйтесь громкому эпитету, которым мы наградили этого труженика по имени **Celeron**. А как еще прикажете назвать процессор, переживший не одно поколение своих куда более мощных собратьев и победив в противостоянии с достойным оппонентом из стана **AMD**? Довольствуясь минимальным объемом кэш-памяти L2, он превосходно смотрится на корпоративной ниве, безропотно обслуживая необъятный парк офисных машин. Часто его используют для самого первого в доме персонального компьютера, иногда — для второго и даже третьего. Одним словом, **Celeron** — народная марка и никак иначе!

Уход со сцены основного конкурента — процессора **AMD Duron**, означает для Celeron только одно. Соревноваться теперь придется в основном с самим собой, да еще, пожалуй, с **Athlon XP** приемлемого рейтинга (в этом случае цены на оба процессора практически идентичны). Несмотря на малый объем кэш-памяти L2, фатально низкой производительность кристалла **Intel** никак не назовешь. Процессор лишь ненамного отстает в скорости выполнения преобразований аудиопотоков средствами LAME, превосходя, пусть и незначительно, **Athlon XP** в операциях над цифровым видеозаписями.

При очень схожих результатах, показанных процессорами в синтетических тестах **3DMark03** и **PCMark2004, Celeron** проигрывает в производительности **Athlon XP** на дисковых операциях, двухмерной графике и рендеринге данных для DVD-диска с помощью программ фирмы **Ulead**. Достаточно серьезным выглядит его отставание при выполнении типовых офисных приложений и решении научных задач без оптимизации исходного кода под доступные Celeron инструкции MMX, SSE и SSE2. Не столь оптимистичными выглядят результаты и в игровом тесте, где микропроцессор **Intel** отстал от конкурента в скорости отрисовки сцен на совсем не лишние в таких случаях 20 кадров в секунду. И все же, сбрасывать со счетов этот уникальный процессор, определенно, рановато. Он еще порадует своих поклонников поистине незаурядными способностями год-другой, с учетом предстоящего вскоре анонса Celeron на основе ядра Prescott с увеличенным до 256 Кбайт объемом кэш-памяти L2, тактовыми частотами от 2,53 до 3,06 ГГц и более скоростной 533-МГц системной шиной. Так что **Celeron** торжественно получает (звучат фанфары) наш титул **«Выбор редакции»**! ★★★★½

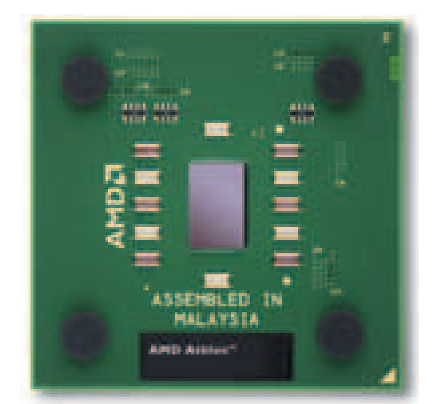
Экономным покупателям корпорация *Intel* предлагает процессор *Celeron*.

Претендент на попадание в красную книгу

AMD ATHLON XP

Упорство, с которым **AMD** поддерживает торговую марку **Athlon XP**, заставило нас пристальнее взглянуть на ближайшие планы компании в отношении этого ветерана. Согласно нашим данным, коренные изменения затронут архитектуру процессора лишь в конце текущего года. Новое ядро с кодовым наименованием **Paris**, выполненное с соблюдением 0,13-мкм проектных норм, по замыслу инженеров **AMD** будет представлять собой усеченную 32-разрядную версию **Athlon 64**, оснащенную 256 Кбайт кэш-памяти L2. Параллельно запуску Paris ожидается анонс еще одной версии кристалла, изготовленного по 90-нм технологии (кодовое наименование **Victoria**). Ближе к середине 2005 г. предполагается появление наследника **Victoria** — ЦП с ядром **Palermo**, характеристики которого пока не разглашаются. Таким образом, далеко не безоблачные перспективы нынешнего ядра Barton в условиях нарастающего прессинга со стороны основного и единственного пока конкурента могут привести к утрате позиций, которые процессор стойко удерживает вот уже более года.

Двигаясь неуклонно и размеренно, словно асфальтоукладочный каток, **Intel** «дожимает» корпоративный рынок, равно как и домашних пользователей, предлагая все более заманчивые по цене модели **Celeron** и параллельно снижая цены на младшие модели **Pentium 4**. В такой ситуации некоторые производители могут начать отказываться от выпуска системных плат для **Athlon XP**, и тогда дело примет и вовсе непредсказуемый оборот. Однако не будем пугать читателя столь мрачными прогнозами, а обратимся к результатам наших тестов.



Процессор *Athlon XP* согреет сердце экономного приверженца технологии AMD.

Итак, **Athlon XP** год спустя. Старшие модели кристалла на равных состязаются с 3-ГГц **Pentium 4** в скорости выполнения деловых программ. При этом не следует забывать, что реальная тактовая частота **Athlon XP** в полтора раза ниже, чем у оппонента, а выручает фирму более короткий конвейер. В тоже время эти же самые процессоры откровенно неуверенно выступили на тестах по преобразованию цифровых аудио- и видеопотоков, синтетических тестах от **Futuremark** и большинстве сценариев теста **Sandra 2004**. По итогам замеров быстродействия при решении научной задачи, в играх и 2D/3D-тестах «старшие» **Athlon XP** несколько выправили общую картину, добавив несколько баллов к интегральной оценке производительности, которая, тем не менее, все равно осталась на уровне младших моделей **Pentium 4**, и лишь чуть лучшей по сравнению с 2,8-ГГц **Celeron**. В общем, сегодня **Athlon XP** -- неплохой выбор в среднем классе, но если корпорация **AMD** не примет мер, эти процессоры со временем потеряют доверие геймеров. ★★★½☆

Будущий двигатель 64-разрядных компьютерных игр

AMD ATHLON 64/ATHLON 64 FX



В летопись компании **AMD** золотыми буквами вписаны две даты, «изменившие мир». Одна из них — событие трехлетней давности, когда компания первой среди производителей ЦП преодолела рубеж в 1 ГГц, запустив в серию процессоры с новой торговой маркой **Athlon**, вторая — конец сентября прошлого года, по значимости ничуть не уступающая первой. 23 сентября 2003 г. корпорация Advanced Micro Devices представила миру первые 64-разрядные процессоры для настольных машин. В новых кристаллах, ориентированных на рынок высокопроизводительных рабочих

Таблица 1. Характеристики процессоров для настольных машин

ПРОЦЕССОР	Intel Celeron	Intel Pentium 4	Intel Pentium 4	Intel Pentium 4 E	Intel Pentium 4 Extreme Edition	AMD Athlon XP	AMD Athlon 64	AMD Athlon 64	AMD Athlon 64 FX
ЯДРО	Northwood	Northwood	Northwood	Prescott	Northwood	Barton	Newcastle	Clawhammer	Sledgehammer
ЧАСТОТА ЯДРА, ГГЦ (РЕЙТИНГ)	2,0–2,8	2,26; 2,4; 2,53; 2,66; 2,8; 3,06	2,4; 2,6; 2,8; 3,0; 3,2; 3,4	2,8; 3,0; 3,2; 3,4	3,2; 3,4	2080 (2800+); 2191 (3200+)	1800 (2800+); 2000 (3000+); 2200 (3200+)	2000 (3200+); 2200 (3400+)	2,2; 2,4
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА, НМ	130	130	130	90	130	130	130 (SOI)	130 (SOI)	130 (SOI)
ЧИСЛО ТРАНЗИСТОРОВ, МЛН.	Нет данных	55	55	125	178	54,3	105,9	105,9	105,9
ОБЪЕМ КЭШ-ПАМЯТИ L1, КБАЙТ	8	8	8	16	8	128	128	128	128
ОБЪЕМ КЭШ-ПАМЯТИ L2, КБАЙТ	128	512	512	1024	512	512	512	1024	1024
ОБЪЕМ КЭШ-ПАМЯТИ L3, МБАЙТ	Нет	Нет	Нет	Нет	2	Нет	Нет	Нет	Нет
ЭФФЕКТИВНАЯ (ФИЗИЧЕСКАЯ) ЧАСТОТА СИСТЕМНОЙ ШИНЫ, МГЦ	400 (100)	533 (133)	800 (400)	800 (400)	800 (400)	400 (200)	200	200	200
ТИПОВАЯ ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ, ВТ	57	69	89	103	91	77	89	89	89
ГНЕЗДО	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket A	Socket 754	Socket 754	Socket 940
КОРПУС	FC-PGA2	FC-PGA2	FC-PGA2	FC-PGA2	FC-PGA2	OPGA	Micro PGA	Micro PGA	Micro PGA

станций широкого профиля и мощных игровых компьютеров, традиционная система команд x86 получила 64-разрядные расширения (архитектура **AMD64**). Специально для них увеличено до 16 и количество соответствующих регистров с 64-разрядной адресацией. Сами процессоры сохранили полную совместимость с архитектурой x86 на аппаратном уровне, гарантируя уверенную работу с 32-разрядными программами. В обоих процессорах контроллер памяти расположен непосредственно на кристалле, что позволяет организовать полноскоростной дуплексный режим обмена данными для двухканального режима на частотах до 400 МГц. Новая системная шина, в которой реализованы основные преимущества технологии Hyper Transport, обеспечивает пропускную способность для операций ввода/вывода на уровне 6,4 Гбайт/с.

Между собой процессоры отличаются интерфейсом памяти и объемом кэш-памяти L2. **Athlon 64 FX** (ядро **Sledgehammer**) оснащен 1-Мбайт кэш-памятью L2 и 128-разрядным интерфейсом памяти (в систему парами устанавливаются регистровые модули DDR SDRAM) с пропускной способностью канала 6,4 Гбайт/с, в то время как **Athlon 64**, выполненный на ядре **Newcastle**, довольствуется 512-Кбайт кэшем и 64-разрядным интерфейсом памяти (модули памяти без буферизации; пропускная способность канала до 3,2 Гбайт/с). Примечательно, что именно процессор **Athlon 64 FX** заставил Intel поторопиться с выпуском **Pentium 4 Extreme Edition**. И не без оснований. Как показали наши испытания, в подавляющем большинстве тестов **Athlon 64 FX** опередил всех ближайших конкурентов, продемонстрировав солидный запас прочности на 32-разрядных программах и хороший задел на будущее для перехода на грядущую 64-рязрядную операционную систему Microsoft.



Процессор *AMD Athlon 64 FX* — рекордсмен по числу контактов корпуса.

Словарик

AMD64 — 64-разрядное расширение системы команд x86, разработанное корпорацией AMD для ее процессоров Athlon 64 и Opteron.

ATX — стандарт компьютерного корпуса и блока питания.

DDR SDRAM — синхронная динамическая память с удвоенной скоростью передачи данных (Double Data Rate).

ECC (Error Correction Code) — схемы коррекции ошибок, основанные на хранении и передаче избыточной информации.

Floating point (FP) — операции с плавающей запятой. Используются для точных вычислений.

Front Side Bus (FSB) — полудуплексная шина, используемая в 32-разрядных процессорах.

Hyper-Threading — интеловская технология, позволяющая одному физическому процессору работать в операционной системе как два логических.

HyperTransport — полнодуплексная последовательная системная шина, разработанная корпорацией AMD для 64-разрядных процессоров.

MMX, SSE, SSE2 — дополнения к стандартному набору команд процессора, предназначенные для быстрой обработки мультимедиа-информации и расчета трехмерных сцен.

Silicon On Insulator (SOI, кремний на изоляторе) — перспективная полупроводниковая технология.

SIMD (Single Instruction, Multiple Data) — команды процессора, обрабатывающие информацию целыми блоками.

Socket A (Socket 462) — название гнезда для процессоров Athlon, Duron и Athlon XP.

SSE (Streaming SIMD Extensions) — расширения набора команд, предназначенные для поточной обработки звука, графики и видео.

Thread — поток, нить. Процессор может одновременно обрабатывать несколько потоков инструкций.

Кэш-память L1 — сверхбыстрая память первого уровня, используется для ускорения доступа процессора к информации, хранящейся в относительно медленных основной памяти и кэш-памяти второго уровня.

Кэш-память L2 — сверхбыстрая память второго уровня, используется для ускорения доступа процессора к информации, хранящейся в основной памяти.

Пластина — тонкий диск, вырезанный из кристалла кремния, на котором в процессе производства формируются несколько сотен микросхем.

Полнодуплексный режим — одновременная передача информации по шине в обоих направлениях.

Полудуплексный режим — поочередная передача информации по шине в одном и противоположном направлении.

Проектные (технологические) нормы — характерный размер элемента топологии кремниевого кристалла. Измеряется в микрометрах (мкм), т. е. миллионных долях метра, или нанометрах (нм) — в тысячу раз меньше.

ЦП (центральный процессор) — основной процессор компьютера, в противоположность периферийному процессору (например, используемому в модеме или графическом контроллере).

Чипсет — набор микросхем, обеспечивающий подключение процессора к памяти, графическому контроллеру, жестким дискам и другим устройствам.

Шина — набор сигналов, используемых для передачи информации, например, между процессором и памятью.

Эффективная частота шины — число порций данных, передаваемых по шине каждую секунду.

Подводим итоги



У модели *AMD Athlon 64 FX-53* практически не было равных в споре за пальму первенства в новой и пока не слишком представительной группе процессоров со сверхвысокой производительностью. При одинаковом уровне цен на старшие модели кристаллов от *AMD* и *Intel* (в качестве основного конкурента *Athlon* мы увидели *Pentium 4 Extreme Edition* с тактовой частой 3,4 ГГц) мы без колебаний присудили знак *«Выбор редакции»* изделию *AMD*.

Среди процессоров среднего и высокого класса несомненным лидером оказался недавно запущенный в серию кристалл **Pentium 4** с ядром Prescott. Количество и качественное исполнение новаторских идей, которые разработчик сумел воплотить в кремнии, заслуживает громких аплодисментов. Процессор одинаково уверенно чувствует себя при выполнении типовых офисных задач, обработке мультимедийных потоков и в играх. Мы пришли к единодушному мнению, что в этой категории титул **«Выбор редакции»** должен принадлежать именно ему.

Для построения недорогого компьютера более подходящего варианта, чем **Intel Celeron** с тактовой частотой 2,8 ГГц мы не нашли. Неплохая производительность в сочетании с более чем привлекательной ценой, которую **Intel** регулярно пересматривает в сторону снижения не оставили шансов конкурентам. Титул **«Выбор редакции»** в своей нише по праву заслужил именно этот народный ЦП.

На шкале времени. Планы выпу

2004

1 квартал

AMD Clawhammer

Athlon 64 3400+ (2,2 ГГц, разъем Socket 754)
Athlon 64 3700+ (2,4 ГГц, 1 Мбайт кэш-память L2, разъем Socket 754)
Athlon 64 3400+ и 3700+ (тактовые частоты 2,2 и 2,4 ГГц, соответственно, разъем Socket 940)
Athlon 64 FX-53 (2,4 ГГц, разъем Socket 940)

AMD Newcastle

Athlon 64 3400+ (2,4 ГГц, 512 Кбайт кэш-память L2, разъем Socket 754)

Intel Prescott

Pentium 4, выполненный с соблюдением 90-нм проектных норм. Тактовая частота 3,4 ГГц, 1 Мбайт кэш-память L2 и расширенный набор команд SSE3

Intel Northwood

3,4-ГГц Pentium 4 Extreme Edition. Встроенные 512-Кбайт кэш-память L2 и 2-Мбайт L3

Intel Dothan

Pentium M для ноутбуков со встроенной 2-Мбайт кэш-памятью L2 (правопреемник Banias). Проектные нормы 90 нм, тактовые частоты 1,7; 1,8 и 2,0 ГГц

Transmeta Efficeon

1,2-ГГц 256-разрядный ЦП
2 квартал

Intel Celeron с SSE3

Недорогой вариант Prescott со встроенной 256-Кбайт кэш-памятью L2 и 533-МГц системной шиной. Тактовые частоты от 2,53 до 3,06 ГГц

Intel Mobile Prescott

Процессор для ноутбуков с ядром Prescott. Ожидаемая тактовая частота 3,4 ГГц

3 квартал

Intel Celeron

Недорогой процессор для экономных покупателей. Ожидаемая тактовая частота 3,2 ГГц

Intel Prescott

Будет реализована возможность работать с 64-разрядными программами

Intel Mobile Prescott

Ожидается, что тактовая частота увеличится до 3,73 ГГц

VIA Esther

2-ГГц процессор, спроектированный с соблюдением 90-нм проектных норм с применением технологии SOI (кремний на изоляторе)

Microsoft Windows XP 64-bit Edition

Финальный выпуск 64-разрядной операционной системы с поддержкой 64-разрядных расширений x86 для процессоров AMD и Intel

4 квартал

AMD San Diego

Athlon 64 FX-55: наследник Athlon 64 FX-53 с 1 Мбайт кэш-памятью L2, спроектированный с соблюдением 90-нм проектных норм. Ожидаемая тактовая частота от 2,6 ГГц. Разъем Socket 939.

AMD Winchester

Athlon 64 3700+ и 4000+: правопреемники ядра Athlon 64 с 512-Кбайт кэш-памятью L2 и ожидаемыми тактовыми частотами 2,4 и 2,6 ГГц. Разъем Socket 939.

AMD Paris

Очередное переходное поколение 32-разрядных процессоров Athlon XP на основе ядра Athlon 64 (разъем Socket 754). Кристалл выполнен с соблюдением 0,13-мкм

Таблица 2. Цены на процессоры AMD для настольных машин (коробочные версии по состоянию на апрель 2004 г.)

МОДЕЛЬ	Athlon FX-53	Athlon FX-51	Athlon 64 3400+	Athlon 64 3200+	Athlon 64 3000+	Athlon XP 3200+	Athlon XP 3000+	Athlon XP 2800+
ЯДРО	Sledgehammer	Sledgehammer	Clawhammer	Newcastle	Newcastle	Barton	Barton	Barton
ЦЕНА, ДОЛЛ.	795	761	474	322	254	233	185	130

Таблица 3. Цены на процессоры Intel для настольных машин (коробочные версии по состоянию на апрель 2004 г.)

МОДЕЛЬ	Pentium 4 Extreme Edition 3,4 ГГц	Pentium 4 Extreme Edition 3,2 ГГц	Pentium 4 3,2 ГГц	Pentium 4 3,4 ГГц	Pentium 4 3,2 ГГц	Pentium 4 3,0 ГГц	Pentium 4 3,06 ГГц (FSB 533 МГц)	Celeron 2,8 ГГц
ЯДРО	Northwood	Northwood	Prescott	Northwood	Northwood	Northwood	Northwood	Northwood
ЦЕНА, ДОЛЛ.	999*	940	285	440	283	225	224	123

* оптовая цена (партия от 1000 шт., данные Intel)

НОВОСТИ

POWERCOM и «Лаборатория Касперского» заманивают покупателей

Производители компьютеров, сопутствующей электроники и программного обеспечения испробовали, казалось бы, уже все мыслимые трюки, чтобы завлечь в свои магазины сытых пользователей. Теперь и компании **POWERCOM** (www.pcm.ru) и **«Лаборатория Касперского»** (www.kaspersky.ru) объединили усилия для продвижения своих продуктов в розничных сетях компьютерных магазинов Санкт-Петербурга.

С 10 апреля по 10 июля будет проходить интересная маркетинговая акция. Каждый покупатель источника бесперебойного питания (ИБП) **POWERCOM** получит подарок — специальную версию Антивируса Касперского Personal с трехмесячной лицензией. Так что компьютеры тех, кто примет участие в этой кампании, будут полностью защищены на всех фронтах — и программном, и аппаратном. В акции принимают участие все серии **ИБП POWERCOM: BNT, BNT Pro, King, King Pro, Smart, Vanguard** и **ONL**. Раздача слонов будет проходить в салонах компьютерных сетей **«AURA Computers», «КЕЙ», «Компьютерный Мир», «РиМ»** и **«Свега+»**. Будут ли проходить подобные акции в Москве, пока неизвестно и остается лишь позавидовать удаче пользователей Северной столицы. **Филипп Кузьмин**

ска новых процессоров на 2004 — 2006 гг.

проектных норм, ожидаемый объем кэш-памяти L2 – 256 Кбайт.

AMD Victoria
Athlon XP: кристалл идентичен Paris, однако выполнен с соблюдением 90-нм проектных норм.

AMD Odessa
Следующее поколение Mobile Athlon 64. Ожидаемый объем кэш-памяти L2 – 1 Мбайт.

AMD Dublin
Athlon XP-M для ноутбуков. По архитектуре Dublin идентичен процессору Paris.

2005

Intel Prescott
Ожидается, что тактовая частота процессора дойдет до 4 ГГц

AMD Oakville
Athlon 64 для ноутбуков, выполненный с соблюдением 90-нм проектных норм по технологии SOI

Intel Tejas
32-разрядный процессор, выпускаемый с соблюдением 90-нм проектных норм. Этот наследник Prescott планируется производить в 775-контактном корпусе LGA. Процессор получит восемь новых инструкций SSE, усовершенствованную технологию Hyper-Threading и 24-Кбайт кэш-память L1. Ожидаемая тактовая частота – 3,6 ГГц.

AMD Toledo
Athlon 64 FX: правопреемник кристалла San Diego

AMD Palermo
Athlon XP: наследник ЦП Victoria

AMD Trinidad
Athlon XP-M: наследник ЦП Dublin

Microsoft Windows Longhorn
Новая операционная система, которая придет на смену Windows XP. Предполагаемые сроки выхода финального релиза 2005—2006 гг.

Intel Nehalem
Pentium 5: ЦП нового поколения с архитектурой NetBurst. Производственный процесс с соблюдением 90-нм проектных норм.

Intel Yonah (Jonah)
Семейство процессоров для ноутбуков (правопреемники Dothan). Производственный процесс с соблюдением 90-нм проектных норм. Дальнейшее развитие архитектуры ядра Banias (вполне вероятно размещение двух ядер на кристалле).

2006

Intel Gilo
Мобильный процессор нового поколения, правопреемник Yonah. Производственный процесс с соблюдением 65 нм проектных норм.

AMD K9
Начальная стадия проектирования принципиально нового семейства ЦП Opteron 870, 868 и 866. Предполагается внедрение эксклюзивных технологий на основе Thread-архитектур, обработка микрокоманд на уровне чипа CMP (chip-level microprocessing), а также ускоренная обработка данных комбинированного типа средствами новых инструкций наборов расширений. Ориентировочно, тактовая частота кристаллов вплотную приблизиться к 10 ГГц, а объем кэш-памяти превзойдет самые смелые ожидания.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Genius** URL: **www.genius.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Бюрократ»** URL: **www.buro.ru** ТЕЛ.: **(095)745-5511** ЦЕНА: **$50**

Мышиный король

Мышь вторгается на территорию клавиатуры

Все, наверное, знают, что именно лев, а не кто-то иной, считается царем зверей. Пусть так. Но у остальных-то животных тоже должны быть свои правители, правильно? Маленькие такие, локальные. На должность мышиного короля (а в последнее время это племя сильно расплодилось, стало гораздо разнообразнее, некоторые его представители даже потеряли хвосты) сегодня претендует мышь *Wireless NetScroll+ Superior* от компании Genius. Эта компания, кстати, придумала и запатентовала колесо прокрутки, без которого сегодня трудно представить компьютерную мышку.

Претендент на престол, протестированный в лаборатории нашего журнала, действительно хорош. Настоящих королевских кровей — велик размерами и удобно лежит в ладони. Обладает всеми нужными столь важной особе качествами: не имеет мешающих работать, вечно запутывающихся проводов, также лишен и шарика, вместо которого наделен оптическим сенсором с разрешением 800 точек на дюйм. Судя по всему, одних мышек в качестве подданных ему недостаточно, он хочет подчинить себе и клавиатуры. А как иначе расценить то, что на этом грызуне расположено десять клавиш? Две стандартных с очень приятным мягким нажатием, а также восемь дополнительных, для управления звуком, навигации в Сети, переключения между программами... Естественно, дополнительным клавишам можно назначить другие функции, для этого в комплекте есть специальная программа.

★★★★★

Для связи с компьютером есть специальное приемное устройство с USB-интерфейсом, которое также служит зарядным устройством для аккумуляторных батарей формата AA и AAA. Создатели **Wireless NetScroll+ Superior** не пожадничали и включили в комплект четыре аккумулятора размера AA. Так что здесь проблем возникнуть не должно. Также как и с подключением, которое занимает буквально минуту. Еще стоит упомянуть о том, что мышь может работать на расстоянии до полутора метров от приемника.

Если вы собираетесь менять мышь, обратите внимание на модель **Genius Wireless NetScroll+ Superior.** Кнопки, облегчающие работу с компьютером, чувствительный оптический сенсор, зарядное устройство и четыре аккумулятора в комплекте — все это сильные аргументы.

Сергей Никитин

GENIUS WIRELESS NETSCROLL+ SUPERIOR

Удобная беспроводная мышь с чувствительным сенсором.



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **????** URL: **www.trust.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Эргодата»** URL: **www.ergodata.ru** ТЕЛ.: **(095)787-5911** ЦЕНА: **40 евро**

Серебряный глаз

В Интернет с новыми возможностями

TRUST 380 USB 2.0 SPACEC@M

Web-камеры появились давно. Первые модели отличались большими габаритами и были технически несовершенны. Сегодня, в начале XXI века, Web-камера — это изящное миниатюрное устройство, которое обитает на макушке монитора и подключается к высокоскоростному интерфейсу USB 2.0. *Trust 380 SpaceC@m* — прекрасное тому подтверждение.

Но давайте сначала пофантазируем, для чего нам сгодится Web-камера. Представьте ситуацию: вы просыпаетесь на даче, за окном светит яркое теплое солнышко, вы выходите во двор и обнаруживаете пропажу любимого горного велосипеда. Первое, что приходит в голову — разыскать злоумышленника. Но как?

Вариант первый (экономный): приготовить с вечера кофе, бинокль, рогатку и отправиться в близрастущие кусты, чтобы просидеть там до утра и орлиным взором всматриваться в соседние кусты, в которых было спрятано милое сердцу транспортное средство.

Вариант второй (рациональный): пойти в компьютерный магазин и несколько мятых и выцветших бумажек обменять на Web-камеру, на которую и будет возложена роль неспящего и непрогуливающего сторожа.

Trust 380 USB 2.0 SpaceC@m — это Web-камера, имеющая скромные размеры и небольшую массу. Никаких интересных дизайнерских решений в ней обнаружено не было. Устройство выглядит обыденно и невзрачно. Вместе с тем она не привнесет ничего неэстетичного и дерзкого в среду обитания, с которой она без труда сольется.

Подключается Web-камера к порту USB 2.0, в теории возможна работа и через устаревший медленный интерфейс USB 1.0, но такой крайний вариант рассматривать даже не стоит. Максимальное разрешение равно 640x480, частота кадров — 30 Гц.

С установкой драйверов и дополнительных программ проблем также не возникло. Кстати, раз уж я заговорил о них — содержимое CD оказалось очень полезным и функциональным, особенно меня впечатлил редактор Camera Plus — не Photoshop, конечно, но и к числу бездарных его тоже не причислишь.

Наконец, закончив с установкой драйверов и подключением кабеля к USB-порту, можно приступать к главному — к съемке. **Trust 380 USB 2.0 SpaceC@m** способна на непрерывную сьемку и на отщелкивание отдельных фотографий, которые в дальнейшем можно распечатать на фотопринтере и затем поставить в рамку. Правда, жаль, что изображение получится размытым и зернистым, по крайней мере так работал попавший в наши руки экземпляр. По мне лучше достать из погреба старинный пленочный **«Зенит»** и отщелкивать фоторепродукции именно им. Полагаю, вывод понятен всем: **Trust 380 USB 2.0 SpaceC@m** — заменит фотоаппарат процентов на двадцать, никак не больше.

Но расстраиваться по этому поводу не стоит: ведь существует прекрасная вещь — видеочаты. Клавиатуру можно отложить далеко в сторону и на неопределенное время, на ее место поставить микрофон, желательно подороже, чтобы вас было хорошо слышно, а на верхушку монитора водрузить **Trust 380 USB 2.0 SpaceC@m,** чтобы вас было хорошо видно.

Видно вас будет точно, но хорошо — это громко сказано. Безусловно, собеседник узнает по изображению, передаваемому Web-камерой, вашу физиономию, но наверняка не с первой попытки. Слишком уж искаженным кажется изображение, и вдобавок придется поколдовать с осветительными приборами в помещении. Когда слишком светло — ничего не видно, а когда темно — даже очертания предметов разглядеть нельзя. А теперь о главном и, что ужасно, о печальном: шпионам WEB-камера **Trust 380 USB 2.0 SpaceC@m** явно не подойдет. Оставлять ее в кустах на всю ночь бессмысленно, разве что можно понадеяться на неопытность воришки, который осмелится увести ваше транспортное средство при солнечном свете. В темноте эта камера — всего лишь жалкий кусок пластмассы.

Но вполне может статься, что лавры небезызвестного агента 007 вас не волнуют и вам просто интересно, сколько раз за день ваш любимый хомячок выползает из норки, чтобы глотнуть свежего воздуха и отправиться на водопой. Вероятно, когда задача не слишком сложна, камера **Trust 380 USB 2.0 SpaceC@m** может вам и пригодиться в повседневной жизни, хотя в России, где мегабитовые Интернет-каналы — вещь откровенно экзотическая и видеочаты — просто лирика, а пленочный фотоаппарат имеется в каждой квартире, на приобретение Web-камеры пока решаются единицы.

Алексей Морозов

Бодрее! За тобой следит *Trust 380 USB 2.0 SpaceC@m*



Железячные истории

Когда средства заслоняют цель

От автора: Хотя данный очерк является вымыслом, он основан на реальных фактах и многочисленных беседах с реальными людьми. Но поскольку я допустил в нем ряд вольностей и неточностей, в этом году я добровольно отказываюсь от притязаний на Пулитцеровскую премию.



Познакомьтесь с нашим героем, его зовут Джо Геймер. Джо в основном является PC-геймером, хотя периодически проводит время и в компании своего Xbox. Джо читает *CGW*, не пропуская ни одного номера. Джо подолгу лазает в Интернете, уделяя особое внимание обзорам новейшего игрового железа. Священная цель Джо — познать Высшее Игровое Наслаждение.

За годы своей геймерской карьеры Джо научился неплохо разбираться в компьютерах. Он сам собирает и апгрейдит свои машины. Джо презирает «компьютеры в сборке», в особенности от крупных производителей. Сам он по этому поводу говорит так: «Я посоветовал маме взять машину от Dell — но себе я никогда в жизни не купил бы такую».

Джо внимательно следит за развитием графических технологий и даже понимает смысл большинства значков на панели управления своей видеокарты. «Если я не могу запустить игру хотя бы с 4-кратным антиалиасингом и анизотропной фильтрацией, — говорит он друзьям, — то я предпочитаю вообще в нее не играть. Без 4x-AA и AF игры выглядят отвратительно».

Недавно Джо обзавелся выделенной линией и открыл для себя увлекательный мир онлайновых развлечений. Чтобы разгрузить Firewall, он оборудовал свою домашнюю сеть маршрутизатором. Потому что когда Джо играет, он не хочет, чтобы драгоценные такты процессора уходили на решение каких-либо посторонних задач.

Стремясь познать Высшее Игровое Наслаждение, Джо неутомимо возится со своим собственноручно собранным компьютером. В нем установлены два жестких диска Serial ATA, объединенные в массив RAID-0, а также новейшая звуковая карта, позволяющая наслаждаться объемным звуком и не загружающая при этом CPU. Джо не может позволить себе приобрести самый лучший набор surround-sound колонок, поэтому он обходится высококачественной стереосистемой — тем более, что, как правило, он все равно играет в наушниках. «Хорошие наушники лучше любой surround-sound системы», — утверждает Джо.

В своих поисках Высшего Игрового Наслаждения Джо не жалеет денег на устройства ввода. Его мышь и клавиатура идеально подходят для игр. «Все эта эргономичная офисная ерунда не по мне — говорит Джо. — Я должен чувствовать, где находится каждая из используемых мной клавиш».

Последнее хобби Джо — разгон. Для этой цели он заказал даже водяной блок охлаждения, но и с воздушным охлаждением ему удалось на 20% увеличить частоту процессора в своем компьютере. Джо долго экспериментировал с видеокартой и в конце концов заменил ее «родную» охлаждающую систему на тепловые трубки, что позволило на 15% поднять частоту графического процессора. «Моя машина никогда не тормозит», — хвалится Джо.

Как видите, компьютер Джо действительно крут. Конечно, со всеми апгрейдами и наворотами он обошелся своему владельцу в кругленькую сумму, но что значат деньги для человека, который жаждет Высшего Игрового Наслаждения? В какие же игры играет наш герой?

«К сожалению, на игры у меня остается не так уж много времени, — признается Джо. — Но когда мне все-таки удается выкроить часок и поиграть, я бываю по-настоящему счастлив!»

«И во что же ты сейчас играешь, Джо?»

«В Counter-Strike...»

***

Мы, сотрудники раздела *TECH*, тратим массу времени, сил и журнальной площади на то, чтобы рассказать читателям о последних новинках железячного рынка с одной-единственной целью — помочь вам выжать из своих машин максимум производительности и играть в игры без тормозов. Это наша работа. Но в своей жизни я встречал множество таких вот Джо Геймеров, которые в погоне за техническим совершенством своих компьютеров совершенно забыли что PC — это всего лишь платформа.

Безусловно, возня с компьютерным железом — игра весьма увлекательная сама по себе. И если вы получаете от нее удовольствие, мы за вас рады. Но, честно говоря, я бы лично предпочел иметь самую обычную машину — главное, чтобы она работала и на ней можно было играть в игры, — чем тратить все свое время и деньги на усовершенствование железа, никак мной не используемого. После тяжелого рабочего дня мне — профессиональному журналисту-железячнику — намного приятнее запустить *Halo, KOTOR* или *Battlefield 1942*, чем начать возиться, к примеру, с настройками видеопамяти. Потому что когда ты самозабвенно играешь, забыв обо всем на свете, — это и есть Высшее Игровое Наслаждение. ☒ **Лойд Кейс**

В погоне за техническим совершенством своих компьютеров люди совершенно забывают о том, ДЛЯ ЧЕГО им нужно это совершенство.

Любимые игры Лойда Кейса

Игры, которые без проблем идут на *Radeon 9600*

Список игр, которые, с одной стороны, обладают пристойной графикой, а с другой — не вынуждают вас прибегать к разгону видеокарты для обеспечения нормальной частоты кадров, конечно же, не исчерпывается *Halo, KOTOR* и *Battlefield 1942*. Представляем еще несколько игрушек, отлично работающих на *Radeon 9600*:

Silent Storm

Тактическая стратегия «Made in Russia», изданная на Западе компанией JoWood, получила почетный значок *«Выбор редакции!»* из рук самого Роберта Коффея.



Civilization III: Conquerors

Последний адд-он к третьей *«Цивилизации»*, выпущенный Firaxis, — это девять новых исторических кампаний, улучшенная графика и потрясающая, просто невероятная аддиктивность. Кроме того, в Conquerors наконец-то нормально заработал многопользовательский режим. Нужно признать, что разработчики успешно устранили все проблемы, омрачившие предыдущий адд-он *Play the World*.



Black Hawk Down: Team Sabre

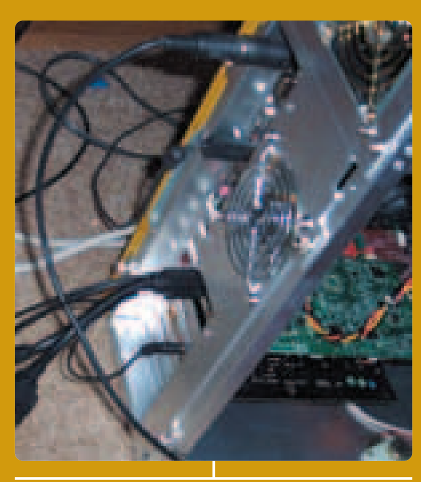
Забудьте про реализм! Смысл и суть *BHD: Team Sabre* можно выразить всего лишь одним словом «Убивать!» С залитых кровью улиц Могадишо мы переносимся в Колумбию и Иран, где очищаем мир от наркоторговцев и террористов.

Как это делается...

Превращаем компьютер в универсальный медиа-центр с помощью карты ATI All-In-Wonder 9600 XT

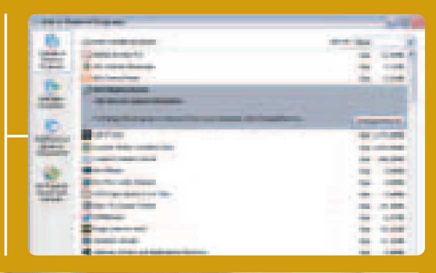
Джоэль Дарем

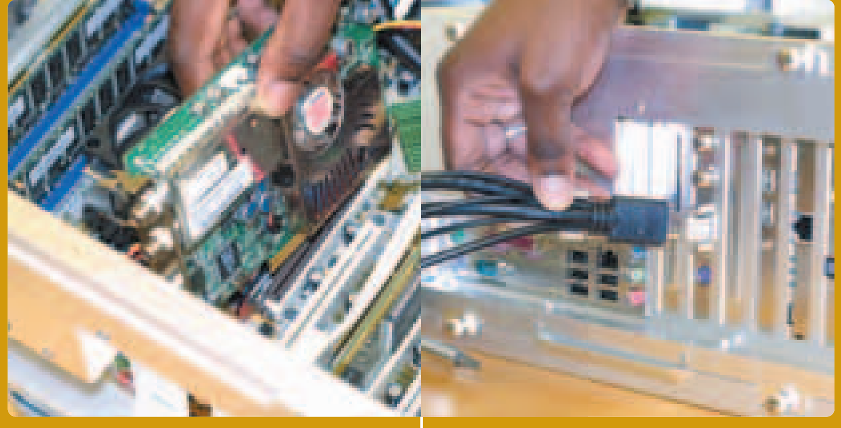
Как известно, TiVo и другие устройства цифровой видеозаписи (digital video recorders, DVR) являются сейчас последним писком моды. В отличие от обычных VCR-видеомагнитофонов для записи телепередач в автоматическом режиме DVR не нужно долго и нудно программировать. Вообще у DVR-устройств много достоинств, например возможность остановки записи во время рекламных пауз. А знаете ли вы, что благодаря видеокарте ATI All-In-Wonder легко можно проделывать все эти чудеса на своем домашнем компьютере? Сейчас мы расскажем, что для этого нужно сделать. Мы работали с операционной системой Windows XP, но если у вас установлена другая ОС, например Windows 2000 или 9x, ничего страшного — суть действий и их порядок при этом не меняется.



ШАГ №1
Деинсталлируйте старую видеокарту

Откройте меню Control Panel и выберите функцию Add/Remove Programs. Найдите драйверы своей нынешней видеокарты и нажмите на кнопку Change/Remove. После того как Windows удалит драйверы, выключите компьютер. Откройте корпус и выньте старую видеокарту из разъема материнской платы.





ШАГ №2
Установите карту AIW 9600 XT

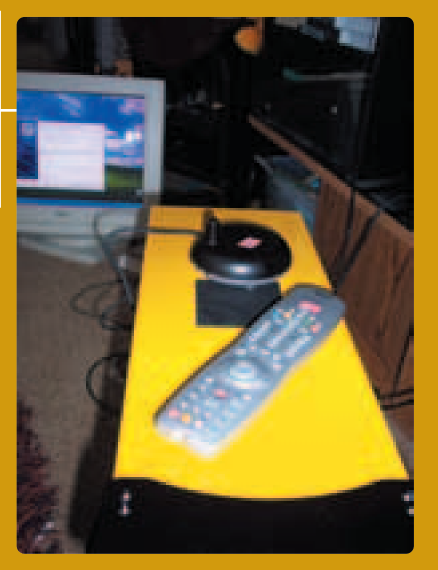
Вставьте новую видеокарту в слот AGP на материнской плате. Подсоедините провода питания. Вставьте черный многохвостый кабель в большой квадратный разъем на задней панели карты. Подключите монитор к разъему, помеченному как VGA 1. 1/8-дюймовый мини-штекер воткните в гнездо Line-in на звуковой плате. Если вы не собираетесь заниматься с помощью AIW 9600 XT редактированием аудио и видео, то больше пока ничего подключать не нужно.

ШАГ №3
Подключите источник сигнала

Подключите телевизионную антенну или выход кабельного ТВ к коаксиальному разъему на задней панели AIW 9600 XT. Чтобы послать через нее сигнал на телевизор, подключите его к видеокарте через композитный видеовыход или разъем S-Video; в комплект поставки AIW 9600 XT входят оба необходимых для этого кабеля.

ШАГ №4
Подключите пульт дистанционного управления

Система дистанционного контроля Remote Wonder II состоит из базы, которая подключается к порту USB на компьютере, и собственно пульта. Подключите базу и вставьте в пульт управления батарейки (входят в комплект).



ШАГ №5
Установите программное обеспечение



Загрузите компьютер. Когда Windows попытается самостоятельно опознать новое устройство и установить драйверы (окно Found New Hardware), нажмите кнопку Cancel. Вставьте в дисковод инсталляционный диск AIW 9600 XT, и Autorun запустит программу установки. Выберите опцию Software Install, а затем — Install. Нажмите копку Express и следуйте инструкциям. Когда программа установки предложит перезагрузиться, сделайте это. После перезагрузки компьютер может снова запустить мастер установки (окно Found New Hardware) — кликните OK, и пусть теперь Windows установит драйверы автоматически.

ШАГ №6
Запустите TV-applet и настройте опции просмотра ТВ

С правой стороны рабочего стола должна появиться новая панель — ATI Control Bar. Кликните на кнопке TV. Следуя инструкциям, настройте параметры просмотра ТВ: источник сигнала (кабельное телевидение или антенна), автосканирование каналов, пароль от детей (parental control password), аудиопараметры, а также настройки формата ATI VCR (ATI-вариант функции TiVo). Закончив, вы увидите на рабочем столе окно с телевизионным сигналом. Пока оно нам не нужно и его можно закрыть.





ШАГ №7
Подключите телевизор (если он у вас подсоединен к компьютеру)

Кликните правой клавишей на рабочем столе. В появившемся меню выберите Properties. Кликните на закладке Settings, а затем — на кнопке Advanced. Выберите закладку Displays. Найдите картинку, изображающую телевизор, и кликните на маленькой кнопке Enable/Disable. На экране телевизора должна появиться точная копия вашего рабочего стола.

ШАГ №8
Смотрим телевизор!

Нажмите кнопку TV на контрольной панели ATI. Затем нажмите кнопку Maximize, чтобы развернуть изображение на весь экран. Пульт управления можно использовать для постановки на паузу, перемотки вперед и назад, смены каналов и т.д. Если телепередача ставится на паузу, она начинает записываться во временный файл, который можно потом прокрутить с любой скоростью.





ШАГ №9
Что у нас сегодня по телеку?

Систему Guide Plus+ Interactive Program Guide можно использовать в качестве электронной программы передач. Она запускается из панели управления ATI или через кнопку Start. В первый раз запустив Guide Plus+, вы должны будете ввести в компьютер информацию об используемых вами телевизионных услугах, после чего сможете скачивать из Интернета программы передач.





ШАГ №10
Записываем телепередачи!

С помощью видеокарты AIW 9600 XT телепередачи можно записывать как в ручном, так и в автоматическом режиме. Чтобы записать передачу вручную, запустите TV-applet и нажмите кнопку Record на пульте дистанционного управления. Чтобы записать передачу в автоматическом режиме, запустите Guide Plus+, найдите в программе интересующую вас передачу, кликните на ней правой клавишей, выберите Record и дальше следуйте инструкциям. Имейте в виду — для записи телепередачи в автоматическом режиме компьютер должен быть включен.

СДЕЛАЙ САМ

Выбираем системную плату

На что должен обращать внимание геймер, собирающийся приобрести хорошую системную плату. Иван Рогожкин

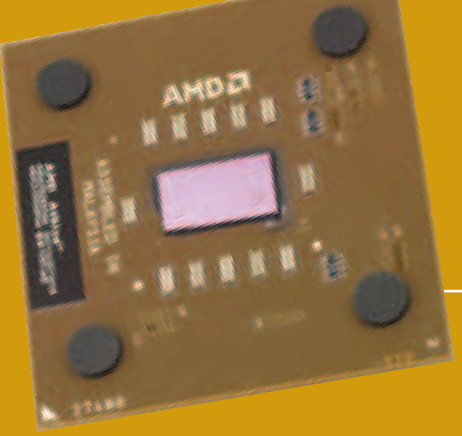
Продолжая серию статей о выборе комплектующих для сборки компьютера, мы поговорим о системной плате — основе любой машины. Рекомендации по выбору чипсета (набора микросхем системной логики) и процессора вы найдете во многих специализированных компьютерных журналах (возьмите, скажем, *PC Magazine*). Поэтому мы особое внимание уделим тем конструктивным параметрам, которые не отражаются в руководствах пользователя, но существенно влияют на характеристики системных плат.



ПРАВИЛО №1
ПОДУМАЙТЕ О КОРПУСЕ

Советуем выбирать системную плату вместе с корпусом — так вы избежите возможных недоразумений. Учтите, что в компактный корпус стандарта Micro ATX полноразмерная системная плата ATX не войдет. В корпус ATX плату Micro ATX установить можно, но не целесообразно — этим вы ограничите число гнезд расширения, не получив выигрыша в размере системного блока.

Те, кто намерен построить мощнейшую игровую станцию, должны озаботиться проблемой охлаждения процессора и графического акселератора. Поместится ли усиленный процессорный радиатор в данный корпус? Хватит ли мощности блока питания? Есть ли в корпусе посадочные места для дополнительных вентиляторов, которые могут понадобиться? Прочтите предыдущую статью нашего цикла *(см. CGW/RE, №4/2004, с. 134)* — она поможет вам правильно выбрать корпус.



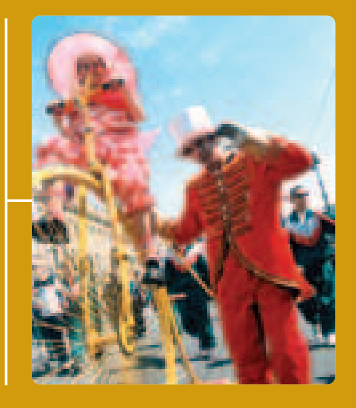
ПРАВИЛО №2
ОПРЕДЕЛИТЕСЬ С ТИПОМ ПРОЦЕССОРА

Сначала выберите производителя — AMD или Intel. Обе эти компании выпускают великолепные процессоры, но у Intel более широкий диапазон частот и цен, а у AMD — большая производительность за те же деньги. При выборе конкретной модели руководствуйтесь планами фирм. Прочтите статью о процессорах, опубликованную в этом номере.

ПРАВИЛО №3
НАЙДИТЕ ТОЧКУ РАВНОВЕСИЯ

Если вы не относитесь к тем счастливчикам, которым по жизни все самое лучшее само падает в руки, вам придется себя в чем-либо ограничивать. Определитесь, что для вас важнее: низкая цена или роскошный комплект поставки, простота в настройке или универсальность, размеры или расширяемость? Заранее сформулировав свои приоритеты, вы сузите и упростите выбор.

К именитым поставщикам, обеспечивающим гарантированное качество по повышенной цене, относятся фирмы ABIT, ASUS, Gigabyte, Iwill, Microstar и EPoX. Недорогие и часто менее качественные платы выпускают такие компании, как Albatron, Biostar, Chaintech, DFI, ECS, Jetway.



ПРАВИЛО №4
ВЫБЕРИТЕ ХОРОШИЙ МАГАЗИН

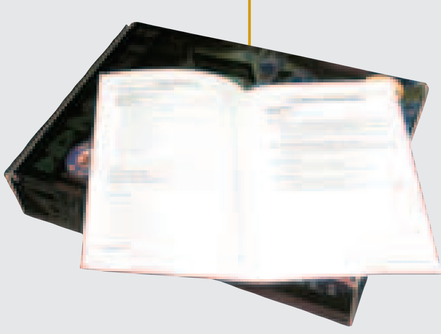
Не покупайте платы заочно, руководствуясь одними лишь техническими характеристиками. Мы даем в этой статье такие советы, которые потребуют открыть коробку и увидеть плату своими глазами. Фотографии, размещенные в Интернете, вам вряд ли помогут ввиду своей малой детализации.

Приобретайте системную плату там, где ее можно распаковать и осмотреть. Придя на компьютерный рынок, старайтесь выбрать те лотки, где вам проверят работоспособность платы перед продажей. По возможности проверяйте ее именно с теми процессором и модулями памяти, которые будете использовать.

ШАГ №1
ЗАГЛЯНИТЕ В ИНСТРУКЦИЮ

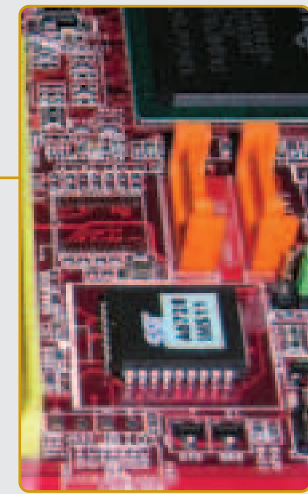
Обратите внимание на совместимость с выбранным процессором. Рассчитана ли плата на него? Сможете ли вы впоследствии провести модернизацию, установив более мощный процессор?

Устраивает ли вас максимальный объем памяти, который можно будет установить в машину? Имеются ли дополнительные функции, например диагностические индикаторы? Обратите внимание также на число разъемов PCI для установки плат расширения.



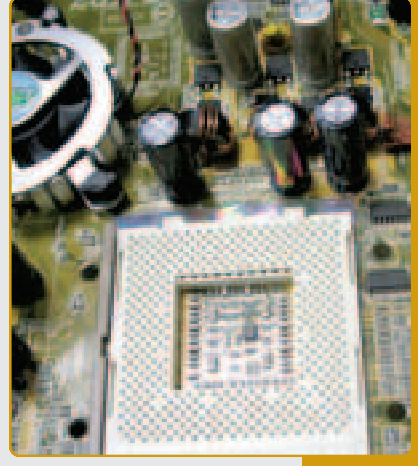
ШАГ №2
ПОЗАБОТЬТЕСЬ О SERIAL ATA

Большинство новых жестких дисков оснащаются последовательным интерфейсом Serial ATA вместо привычного параллельного IDE. Рекомендуем вам воспользоваться именно Serial ATA — для этого на плате должны быть соответствующие разъемы (оранжевые на фото), а в комплекте — кабели SATA. Возможно, вы захотите объединить два жестких диска Serial ATA в дисковый массив. Тогда позаботьтесь о том, чтобы плата имела встроенный RAID-контроллер, например, производства фирмы Silicon Image или Promise Technology. В новых интеловских чипсетах i865 и i875 такой контроллер есть внутри.



ШАГ №3
ОСМОТРИТЕ МЕСТО ВОКРУГ ПРОЦЕССОРА

Если вы решили использовать процессор AMD, особенно его быстрые версии, убедитесь, что вокруг процессорного гнезда нет слишком близко стоящих электролитических конденсаторов (по форме похожи на бочонки), которые могут помешать вам применить массивный радиатор.



ШАГ №4
ПОСЧИТАЙТЕ ЧИСЛО РАЗЪЕМОВ ДЛЯ ВЕНТИЛЯТОРОВ

Найдите на плате трехконтактные (коричневые или белые) разъемы для подключения вентиляторов. Если вы собираете мощную игровую машину, которая потребует интенсивного охлаждения, таких разъемов должно быть не менее трех.

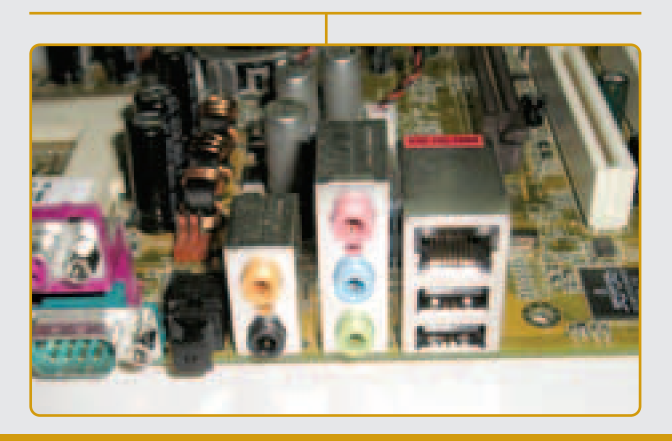


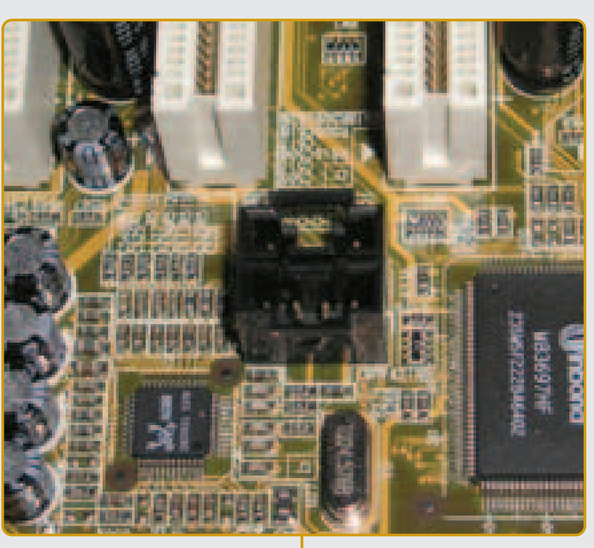


ШАГ №5
ПОСЧИТАЙТЕ ЧИСЛО ЗВУКОВЫХ ГНЕЗД

Если вас устраивает качество встроенной звуковой микросхемы, и вы намерены ее использовать, обратите внимание на число звуковых выходов на панели разъемов. В некоторых платах имеется всего три звуковых гнезда (розовое, голубое и зеленое), поэтому в шестиканальном режиме для вывода сигнала на фронтальную и задние колонки с сабвуфером используются микрофонный и линейный входы.

Если вы намерены пользоваться и микрофоном, и шестиканальными акустическими системами, тогда, чтобы не приходилось часто переключать разъемы, выбирайте платы с пятью звуковыми гнездами (см. фото). Обратите внимание на то, есть ли на плате цифровой выход SPDIF — оптический или коаксиальный. В первом случае это пластмассовый разъем с заглушкой, во втором — гнездо типа «тюльпан».





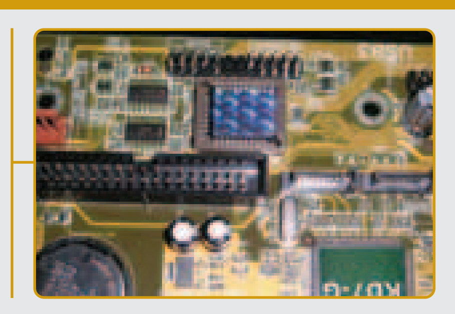
ШАГ №6
НАЙДИТЕ ЗВУКОВЫЕ РАЗЪЕМЫ ДЛЯ CD-ROM

Если вы собираетесь подключить к компьютеру два оптических накопителя и предполагаете слушать музыку на них обоих, рекомендуем выбирать плату с двумя разъемами для CD-ROM. Эти разъемы при сборке машины нужно будет соединить с накопителями звуковыми кабелями. Учтите, что программа Media Player в Windows XP по умолчанию использует цифровой режим воспроизведения музыкальных дисков, который забирает часть процессорного времени. Чтобы высвободить это время, нужно перенастроить Media Player.

ШАГ №7

ПРОВЕРЬТЕ МИКРОСХЕМУ BIOS

Выбирайте такую плату, где микросхема флэш-памяти с программой BIOS установлена в колодке, а не припаяна (определить микросхему флэш-памяти можно по сияющей голографической наклейке). Тогда в при случайной потере содержимого BIOS вы сможете ее извлечь и перепрограммировать в другой системной плате. Еще лучше, если на плате имеется резервная микросхема BIOS.



ШАГ №8

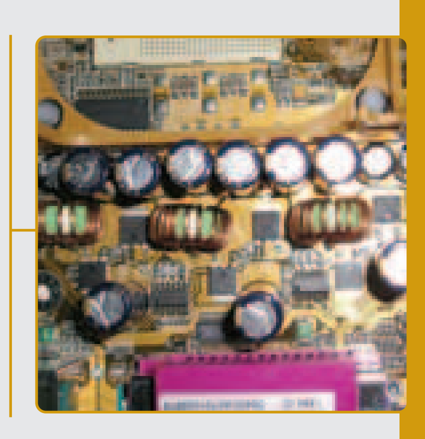
ИССЛЕДУЙТЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИНТЕРФЕЙСЫ

Обратите внимание на число гнезд USB на панели разъемов. Часть USB-гнезд может выводиться наружу с помощью переходников. Проверьте, есть ли порт Ethernet для подсоединения к локальной сети и подключения к Интернету по выделенной линии. Если вы собираетесь подключать к компьютеру цифровую видеокамеру, проследите, чтобы на плате был интерфейс IEEE-1394. Учтите, что существует два варианта разъемов для этого интерфейса (см. фото).

ШАГ №9

ОЦЕНИТЕ КОНСТРУКЦИЮ ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЯ НАПРЯЖЕНИЯ

Если вы намереваетесь использовать мощный процессор, который потребляет много энергии, выбирайте платы с трехфазным преобразователем напряжения ядра процессора вместо двухфазного. В таком преобразователе используются три пары мощных ключевых транзисторов и три одинаковые катушки из толстого медного провода на кольцевых сердечниках. Схемы преобразователя расположены рядом с гнездом процессора.



ШАГ №9

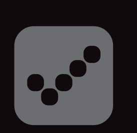
ОСМОТРИТЕ КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ



Бывает так, что с системными платами поставляются какие-то особые переходники, устройства и программы, способные решительно склонить чашу весов в пользу того или иного изделия. Так, фирмы ABIT и Chaintech к некоторым платам прилагают модули MediaXP и C-Box, которые вставляются в отсек для накопителей и таким образом выводят на переднюю панель системного блока регуляторы громкости, USB-порты, звуковые гнезда и т. п.

К некоторым платам прилагаются устройства считывания карточек памяти. Если вы не собираетесь пользоваться интерфейсом Serial ATA, отдайте предпочтение тем изделиям, в комплекте с которыми поставляются свернутые в трубку IDE-кабели. Такие кабели меньше мешают воздушному потоку внутри корпуса, чем широкие шлейфы.

Итак, воспользовавшись нашими советами, вы сможете выбрать хорошую системную плату для сборки игрового компьютера. Желаем удачи!



Обрати внимание











Внутри

Нескончаемая гонка за... Вы приобрели блестящий Radeon 9800 XT и потрясающие Creative Giga-works S750s, после чего ваш зловредный сосед приходит к вам в гости и хвастается Radeon 99000 XXXT и аудиосистемой Gigaworks U571 10.3. Вы можете прийти в ярость или обозвать его грязным лжецом... или воспользоваться нашим гидом и купить себе все самое лучшее...

ЖЕЛЕЗНЫЙ ГИД

Наши рекомендации

Как вы, надеюсь, уже догадались, мы намерены публиковать перечень рекомендуемых компьютеров и периферийных устройств каждый месяц. Оперативно внося изменения в список и расширяя его по мере необходимости, мы постараемся держать вас в курсе всех стоящих новинок.

Учтите, что цены в перечне указаны весьма приблизительно. Уточнить их и выбрать магазин по душе вы сможете, заглянув в Интернет по адресу www.price.ru.

Если вы не сумеете найти в продаже рекомендуемое нами устройство, разузнайте об аналогах, выпускаемых другими фирмами. Например, системные платы на основе одних и тех же чипсетов выпускает множество компаний, в частности ASUSTeK, Gigabyte, Microstar и др.





КОМПЬЮТЕРЫ

Прошли те времена, когда почти каждый человек с высшим техническим образованием в нашей стране самостоятельно чинил свой телевизор, радиоприемник, автомобиль и пылесос, сам собирал компьютер. Сейчас большинство предпочитает сосредоточиться на узкой профессиональной деятельности, а за всем остальным обращаться к специализированным фирмам. Если вы одобряете такую жизненную философию, вы наверняка предпочтете приобрести готовый компьютер в полной комплектации.

На основе процессоров Intel



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **«Свет» DigiO** Цена: $3250 (без монитора) Производитель: «Свет Компьютерс»	В машине DigiO, оформленной как ресивер высшего класса, установлен быстрый процессор Pentium 4 с частотой 3,2 ГГц и шикарная графическая плата Radeon 9800 XT. Эта система хороша для игр и домашнего кинотеатра.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **OFT «Графика»** Цена: $1027 (без монитора) Производитель: «Офис Техникс»	**Невысокая цена и неплохие скоростные характеристики удивительным образом уживаются в компьютере OFT «Графика».**

На основе процессоров AMD



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **«КИТ» ATLANT 3700** Цена: $2620 (без монитора) Производитель: «Компания КИТ»	По мере того как приближается день официального выпуска 64-разрядной операционной системы Microsoft, машины на 64-разрядном процессоре AMD Athlon 64 становятся все более привлекательными для геймеров. Эта модель оснащена быстрым графическим акселератором NVidia GeForce 5950 Ultra и скоростным дисковым массивом емкостью 320 Гбайт.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **PTKK-25A-M** Цена: $795 Производитель: «Радиокомплект-компьютер»	**Несмотря на невысокую цену, компьютер PTKK-25A-M позволяет хорошо поработать и с чувством отдохнуть.**

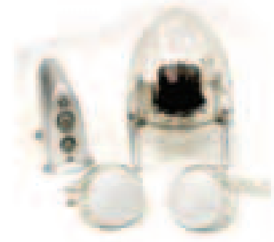
Мини-платформы

Набор для сборки миниатюрного компьютера позволяет обзавестись оригинально оформленной машиной, которая занимает мало места, но отлично справляется с играми и Интернетом.



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Shuttle SB65G2 XPC** Цена: $380 Shuttle	Малый размер совсем не означает низкой скорости: на этой мини-платформе можно собрать быстрейший игровой компьютер.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Soltek Qbic EQ2000M MiniPC** Цена: $280 Soltek Computer	**Эта мини-платформа не сможет похвастаться новейшим чипсетом с двухканальной памятью, но зато позволит с небольшими затратами собрать надежный компьютер оригинального вида.**

ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА



Компьютер без периферийных устройств ничем не лучше человека без рук и ног. Мы рекомендуем надежные и привлекательные внешне устройства, которые помогут вам в работе и игре, поддержат ваше хорошее настроение.

Акустические системы



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Logitech Z-680** Цена: $400 Производитель: Logitech	Этот универсальный акустический комплект удобно подключить одновременно к музыкальному центру, DVD-плейеру и компьютеру. Помимо потрясающе громкого и чистого звука вы получите комфортное управление с помощью проводного и беспроводного пультов.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Jazz J-8902** Цена: $53 Производитель: Jazz Speakers	**Эта трехкомпонентная модель неплохо играет, недорого стоит, а выглядит вообще сногсшибательно: как инопланетные яйца.**

Клавиатуры и мыши



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Logitech DiNovo Media Desktop** Цена: $350 Производитель: Logitech	Этот комплект состоит из замечательной мыши, медиапада и зарядного устройства для мыши, служащего одновременно Bluetooth-концентратором.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Defender Gaming Keyboard KPD0250** Цена: $42 Производитель: Defender	**Стильная игровая клавиатура с дополнительными программируемыми кнопками и небольшим джойстиком. Что еще нужно непривередливому геймеру?**

Джойстик



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
НАШ ВЫБОР **Saitek Cyborg 3D Force** Цена: $95 Производитель: Saitek	Мало кто задумывается о такой характеристике джойстика, как скорость реакции, а ведь она определяет, сможете ли вы вписаться в поворот или обойти соперника на крутом вираже. Джойстик Cyborg 3D Force не только быстро реагирует на действия игрока, но и имитирует физические ощущения с помощью системы силовой обратной связи.

ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА

Рулевое колесо



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
НАШ ВЫБОР **Thrustmaster F1** Цена: $163 Производитель: Thrustmaster	Это рулевое колесо имитирует руль гоночной модели Ferrari. Будучи усилено металлическими элементами и снабжено системой силовой обратной связи, оно выдержит немало жарких гонок.

МОНИТОРЫ

Плоские панели окончательно победили — продажи ЖК-мониторов уже превзошли продажи ЭЛТ-дисплеев не только по деньгам, но и по количеству. И все же старые добрые ЭЛТ-мониторы еще несколько лет верой и правдой послужат геймерам.



Мониторы всех типов



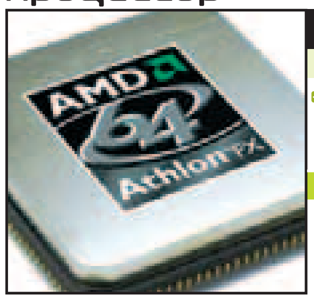
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **BenQ FP767-12** Цена: $500 Производитель: BenQ	Этот монитор — находка для истинного геймера, намеревающегося добиться исключительных результатов в компьютерных баталиях. BenQ FP767-12 обладает рекордно малым временем отклика 12 мс, позволяя игроку быстрее и точнее реагировать в сложной ситуации.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Samsung SyncMaster 765MB** Цена: $180 Производитель: Samsung Electronics	**Не все хотят обязательно иметь самые модные новинки. Экономным геймерам и домашним пользователям, довольствующимся ЭЛТ-технологией, мы рекомендуем монитор Samsung SyncMaster 765MB.**

КОМПОНЕНТЫ

Производство компьютеров в единичном экземпляре — очень увлекательное занятие. Сам подбираешь комплектующие и собираешь машину, сам ее чинишь и модернизируешь.

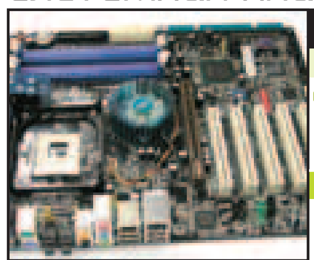


Процессор



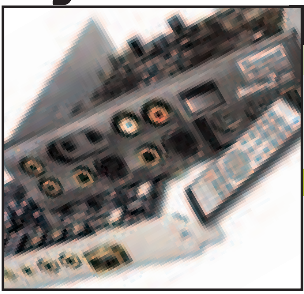
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Athlon 64 FX-53** Цена: $800 Производитель: AMD	Среди процессоров для игровых компьютеров этот 64-разрядный Athlon сияет, словно солнце среди холодных планет. Пока 64-разрядных игр еще не написали, но рано или поздно они обязательно появятся.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Celeron 2,8 ГГц** Цена: $120 Производитель: Intel	**Celeron работает почти столь же быстро, как Pentium 4 с той же тактовой частотой, а стоит намного дешевле.**

Системная плата



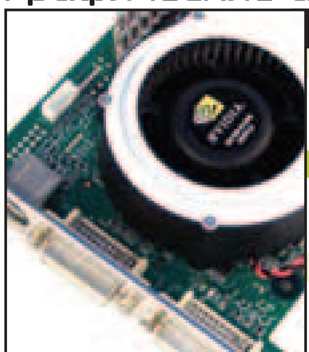
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **ABIT IC7 Max 3** Цена: $235 Производитель: ABIT Computer	Эта системная плата рассчитана на самые мощные интеловские процессоры — Pentium 4 Extreme Edition и Prescott. Схемы питания процессора охлаждаются отдельным вентилятором.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Manli M-RS300/M** Цена: $80 Производитель: Manli	**Эта миниатюрная системная плата формата Micro ATX содержит встроенный графический контроллер Radeon 9100 IGP, а потому компьютер на ней обойдется вам совсем недорого.**

Звуковая плата



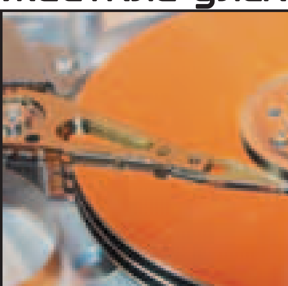
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Audigy 2 7.1 Platinum** Цена: $250 Производитель: Creative	Эта шикарная звуковая плата вместе с отличным качеством звучания привнесет в ваш компьютер шиковский пульт управления.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Встроенная в системную плату звуковая микросхема** Цена: бесплатно	**Встроенная микросхема, быть может, не даст той чистоты звука, что отдельная аудиоплата, но обеспечит компьютеру вполне приличное пространственное звучание.**

Графические адаптеры



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **NVidia GeForce 6800 Ultra** Цена: нет данных Производитель: NVidia	Новейший 3D-акселератор фирмы NVidia показывает рекордные характеристики «скорострельности». Помимо памяти DDR3 он имеет множество полезных усовершенствований, полный потенциал которых проявится только с выходом драйверов DirectX 9c.
ВЫБОР В СРЕДНЕМ КЛАССЕ **Radeon 9600 XT** Цена: $175 Производитель: ATI Technology	**Удачный выбор между максимальной скоростью кадров в трехмерных играх и экономией.**
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **GeForce FX 5200 Ultra** Цена: $80 Производитель: Nvidia	Графические акселераторы настолько быстро устаревают и дешевеют, что использование платы предыдущего поколения может оказаться очень разумным.

Жесткие диски



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Deskstar 7K250** Цена: $250 Производитель: Hitachi	Места на 250-Гбайт диске Deskstar 7K250 с интерфейсом Serial ATA хватит большинству пользователей. А если не хватит, вы сможете соединить два таких диска в RAID-массив.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Maxtor DiamondMax Plus 9** Цена: $100 Производитель: Maxtor	**Накопитель Maxtor DiamondMax Plus 9 (7200 об/мин) выгодно использовать в недорогих компьютерах. Мы рекомендуем модель объемом в 80 Гбайт.**

Оптический накопитель



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **LG Super Multi DVD** Цена: $200 Производитель: LG Electronics	Этот универсальный аппарат способен записывать носители формата DVD-R/RW, DVD+R/RW и CD-R/RW. Считывать он может буквально что угодно — от CD-ROM до DVD-RAM, причем с хорошей скоростью.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Sony DDU1621 16x** Цена: $30 Производитель: Sony	**Цены на DVD-накопители приличных марок сегодня настолько низки, что оставаться с одними CD-дисководами просто не имеет смысла.**

Корпус



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **PTKK-720-1-350** Цена: $55 Производитель: «Радиокомплект-компьютер»	Блок питания в этом шикарном корпусе «потянет» любой из ныне выпускаемых процессоров плюс самый мощный графический акселератор. Сверкающие стеклянные столбы на передней панели превратят ваш компьютер в переливающийся всеми цветами радуги драгоценный камень.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Lokur Kadet White 881 USB** Цена: $47 Производитель: Lokur	**Честно говоря, мы против экономии на корпусе, который питает компьютер и защищает его от огня, воды и медных труб. Поэтому мы советуем даже геймерам с тонким кошельком остановиться на классическом варианте Lokur Kadet White 881 USB.**

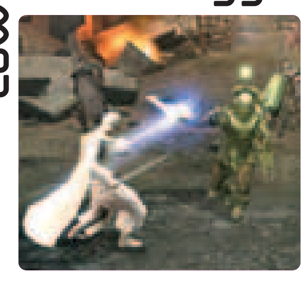
ИГРОВОЙ ГИД

Не знаете, во что бы поиграть? На этих четырех страницах вы найдете ответы на все свои вопросы.



ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Across the Dnepr	4/04	Очень слабый agg-он к лучшему варгейму последних лет — Korsun Pocket.	★★★½☆
Against Rome	4/04	Невероятно, бесконечно, идеально обыкновенная RTS из прошлого с редкими отличиями от своих давно засохших предков.	★★☆☆☆
Age of Mythology: The Titans	1/04	Та же самая игра с новыми примочками.	★★★½☆
Age of Wonders: Shadow Magic	11/03	Гениальная стратегия, которую стоит купить хотя бы из-за встроенного в нее генератора случайных карт.	★★★★½
America's Army: Special Forces v2.0	3/04	Квинтэссенция жанра тактических симуляторов.	★★★★½
Apocaliptica	1/04	Настолько ужасно, что нет слов...	★½☆☆☆
Armed and Dangerous	3/04	Прямой как доска шутер с гениальными роликами.	★★★☆☆
Battle Engine Aquila	4/04	Веселый и разнообразный геймплей в стиле MechWarrior страдает от некоторого недостатка хардкорности.	★★★☆☆
Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II	12/03	Второе рождение движка *Bf1942*. Рекомендуется всем. Однозначно.	★★★★½
Battlefield: Vietnam	4/04	Отличная графика и великолепная динамика. Не пропустите.	★★★★☆
Beyond Good & Evil (За Гранью Добра и Зла)	2/04	Поверьте, игра стоит того, чтобы на пару вечеров оставить в покое несчастных «терроров» из *CS* и нежить из *WarCraft III*.	★★★★½
Black Hawk Down: Team Sabre	4/04	Динамизм, высокая сложность и отличный мультиплеер с лихвой компенсируют слабый AI и практически полное отсутствие реализма.	★★★★☆
Blade & Sword	4/04	Четыре года назад у *Blade and Sword* был бы шанс. Сегодня его нет.	★★☆☆☆
Broken Sword: The Sleeping Dragon	2/04	Переход в 3D прошел успешно. Третья часть не посрамила памяти своих великих предков.	★★★★☆
Call of Duty	1/04	Игра настолько хороша, что хочется, чтобы она никогда не кончалась.	★★★★½
Chariots of War	11/03	Так же весело, интересно и красиво, как в Аравийской пустыне.	★★☆☆☆
Chrysler West Coast Rally	3/04	Почти несъедобно, даже если сделать скидку на отсутствие опыта и специфическую целевую аудиторию.	★★½☆☆
Civilization III: Conquests	4/04	Девять превосходных исторических сценариев, масса нововведений и улучшений. Рекомендуем.	★★★★½
Combat Command 2: Danger Forward	12/03	Даже мощный редактор не спасает *CC2* в конкурентной борьбе против *Korsun Pocket*.	★★★☆☆
Combat Mission: Afrika Korps	4/04	Набор дополнительных миссий по цене новой игры.	★★★☆☆
Commandos 3	11/03	Лучшая из созданных по сей день puzzle-стратегий. Венец творения испанских пиротехников.	★★★★½
Conan	4/04	Прямой как полено последователь *Rune* и *Blade of Darkness*.	★★★☆☆
Contract J.A.C.K.	2/04	Ни одна игровая серия не живет вечно, и *Contract J.A.C.K.* — первый признак угасания вселенной *NOLF*.	★★☆☆☆
Corvette	2/04	Местами съедобно. Временами совершенно неудобоваримо.	★★★☆☆
Counter-Strike: Condition Zero	3/04	Когда эта игра распространялась бесплатно, она по праву считалась шедевром. Сейчас, когда за нее нужно платить 40 баксов, я бы назвал ее «просто хорошей».	★★★½☆
Crazy Taxi 3	2/04	Гениальное самокопирование на уровне однотипных аркад про Гарри Поттера.	★★½☆☆
Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis	2/04	Хороший agg-он, рассчитанный исключительно на высокоуровневых ветеранов.	★★★½☆
Dark Fall: The Journal	11/03	Единственное, чего не хватает в коробке с игрой — это комплекта запасного сухого белья.	★★★★☆
Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre	2/04	Вам обеспечен не один десяток часов захватывающих действий, а родителям — легкий шок. Живой спецназ пришел к вам в дом.	★★★★½
Dead to Right	4/04	Примитивный порт морально устаревшего, вторичного и однообразного шутера.	★★☆☆☆
Deus Ex 2: Invisible War	2/04	Вторая часть *Deus Ex* получилась одновременно и лучше и хуже оригинала.	★★★☆☆
Disciples II (agg-оны)	10/03	Новые похождения мультяшных героев Добра и Зла по весьма выгодной цене.	★★★½☆
Dominions II: The Ascension Wars	2/04	Лучшая на сегодняшний день 4X-стратегия.	★★★★☆
Dungeon Siege:	1/04	Купите и запустите на соседнем	★★½☆☆

CGW Рекомендует Хорошие игры по лицензиям



The Lord of the Rings: The Return of the King

★★★★☆

Возможно, эта аркада получилась и не такой захватывающей, как одноименный фильм, но факт остается фактом: на данный момент *The Return of the King* — лучшая игра про Средиземье.



The Simpsons: Hit & Run

★★★★½

Вообразите себе наше удивление и радость, когда выяснилось, что игра про Симпсонов МОЖЕТ быть хорошей. Мы ждали очередного отстоя, а получили динамичный и остроумный экшен с геймплеем в стиле *GTA* и персонажами, озвученными теми же самыми актерами, что озвучивали и оригинальный мультсериал.

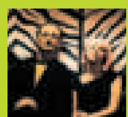
ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
of the Modern World		бурно развивающегося поджанра «исторических RTS».	
Endless Ages	10/03	Весьма оригинальный онлайновый проект, заслуживающий, несмотря на все свои недочеты, самого пристального внимания.	★★★☆☆
Everest	4/04	Приставка Value очень хорошо описывает качество соответствующей продукции Activision. Комментировать нечего.	★★½☆☆
FIFA 2004	2/04	С одной стороны — приставочный порт, а с другой — лучший на сегодняшний день футбольный симулятор.	★★★½☆
Final Fantasy XI	1/04	Очень добротная MMORPG, сделанная студией, от которой никто этого не ждал.	★★★★☆
FireStarter	12/03	Никаких прорывов — компиляция существующих наработок. Но при этом — абсолют «шутера на каждый день».	★★★½☆
Ford Racing 2	12/03	Гоночный симулятор для домохозяек и тех, кто по физике имеет пожизненный «кол».	★★★☆☆
Freedom Fighters	11/03	Гораздо менее пафосно и более интересно, чем может показаться поначалу.	★★★½☆
Freelancer	05/03	Лучший космический симулятор со времен *FreeSpace 2* и *Privateer*.	★★★★½
Gothic II	2/04	Намного лучше, чем первая часть. Игра совсем чуть-чуть не дотягивает до того, чтобы стать классикой.	★★★★☆
Halo	11/03	Пал смертью храбрых при переходе на другую платформу.	★★★½☆
Harry Potter: Quidditch World Cup	12/03	Достойный преемник FIFA 2004 с приставкой Kids Edition.	★★★½☆
Heaven & Hell: Live and Let Die	10/03	Могло бы быть лучше.	★★☆☆☆
Hegemonia: The Solon Heritage	1/04	Обычно ТАКОЕ распространяют бесплатно.	★★½☆☆
Hidden & Dangerous 2	2/04	Хорошее продолжение, подпорченное теми же самыми багами и проблемами AI, что и оригинал.	★★★½☆
Highway to the Reich	2/04	Дальнейшее развитие уникальной стратегической системы.	★★★★☆
Homeworld 2	11/03	Не *Cataclysm* и даже не *Homeworld*.	★★½☆☆
Jetfighter V: Homeland Protector	2/04	Уникальная комбинация скуки и разочарования.	★★☆☆☆
Knights of the Old Republic	1/04	Новый шедевр от BioWare. Однозначно лучшая RPG года. По всей видимости, лучшая игра про *«Звездные Войны»* за все время существования этой вселенной.	★★★★★
Korea: Forgotten Conflict	4/04	Неудачный клон *Commandos*. Прекрасно проработанный игровой мир погублен ужасным AI.	★★☆☆☆
Lionheart: Legacy of the Crusader	11/03	В высшей степени несбалансированно, скучно, забагованно и безудшно.	★½☆☆☆

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Lionheart: Legacy of the Crusader	11/03	В высшей степени несбалансированно, скучно, забагованно и бездушно.	★½☆☆☆
Lock-On: Modern Air Combat	3/04	Настоящий подарок для изголодавшихся поклонников симуляторов реактивных самолетов — даже невзирая на отсутствие обещанной динамической кампании.	★★★½☆
Lord of the Rings: Return of the King	1/04	Лучшая игра в своем жанре на PC за несколько лет. Лучшая игра по лицензии за этот год. Рекомендуется всем.	★★★★★
Lord of the Rings: War of the Ring	1/04	Для тех, кому мало *WarCraft III* и *Battle Realms*.	★★★☆☆
Lords of EverQuest	3/04	Достойная уважения попытка заработать денег на использовании беспроигрышной, проверенной временем формулы *(WarCraft III)*.	★★★☆☆
Madden NFL 2004	11/03	Лучший на сегодняшний день представитель серии *Madden NFL*. Но заранее настройтесь на покупку геймпада Logitech Dual Action.	★★★★½
Magic The Gathering — Battlegrounds	4/04	Файтинг, в котором вы ни с кем не сражаетесь? Нет уж, спасибо. В другой раз.	★★☆☆☆
Massive Assault	2/04	Походовые *«Лемминги»*.	★★☆☆☆
Max Payne 2	11/03	Лучшая игра осени, лучший экшен года, настоящая film noir love story.	★★★★★
Medal of Honor: Allied Assault— Breakthrough	12/03	Динамично, сложно и увлекательно, но цена не соответствует получаемому удовольствию.	★★★☆☆
Mercedes-Benz World Racing	11/03	Частично устраняет комплекс по отношению к владельцам «шестисотых». Только натуральные ингредиенты.	★★★½☆
Microsoft Flight Simulator 2004	10/03	Лучший в мире авиасимулятор без пушек и бомб.	★★★★½
Midnight Club II	10/03	Очень красиво и весело, невзирая на недочеты многопользовательского режима.	★★★½☆
Mistmare	12/03	Лучше просто выбросите 20 долларов в помойное ведро.	☆☆☆☆☆
Monster Garage: The Game	3/04	Интересно, кто-нибудь сможет однажды нормально перенести реалити-шоу в игровую плоскость?	★★½☆☆
Mysterious Journey II	3/04	Игра для любителей головоломок и красивых картинок.	★★½☆☆
NASCAR Thunder 2004	3/04	Неплохо, но мы ожидали большего.	★★★½☆
NBA Live 2004	3/04	Лучший баскетбольный симулятор на всех платформах.	★★★★½
Need For Speed: Underground	1/04	Все еще ждете от серии *Need For Speed* уровня *Porsche Unleashed?* Не стоит.	★★★½☆
Neighbors From Hell	1/04	Отличный способ провести один вечер.	★★★½☆
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	3/04	Пятизвездочная игра, испорченная багами.	★★★½☆
Nexagon:	11/03	По сравнению с *Nexagon* игра	★★☆☆☆

DVD
Новые поступления

American Splendor

Харви Пекар — автор автобиографического комикса под названием *American Splendor*. А еще он — на редкость желчный и неприятный в общении тип. Фильм *American Splendor* посвящен биографии Харви Пекара и проводит многочисленные любопытные параллели между кино, комиксами и реальностью.



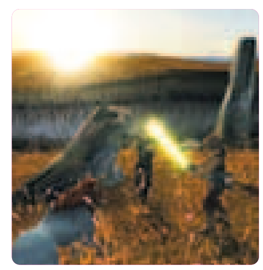
Lost in Translation

Вы испытывали когда-нибудь чувство соприкосновения с потусторонним миром? Ведь порой даже простое путешествие в другую страну может вызвать странное ощущение оторванности от всего земного; и фильм *Lost in Translation* великолепно передает чувство замешательства и потерянности, охватившее двух одиноких американцев, случайно познакомившихся в Токио...



The Lord of the Rings

Во всем, что связано с кинотрилогией Питера Джексона, надо быть очень осторожным, иначе фанаты найдут нас даже на дне морском и оторвут нам головы... Итак, через несколько месяцев после появления в прокате *The Return of the King* выходит очередное, самое полное DVD-издание, включающее все три фильма, а в сентябре ожидается появление «коллекционного варианта». А затем, несомненно, последуют «подарочное» и «золотое» издание...



Star Wars: Knights of the Old Republic

★★★★★

Одна из лучших RPG всех времен и народов. Лучшая Игра 2003 года по версии *CGW*. Первый за много лет *Star Wars*-продукт, идеально соответствующий духу и букве классической кинотрилогии.



Tron 2.0

★★★★½

Несмотря на туповатые прыжковые паззлы и неудачно реализованные гонки на световых мотоциклах, игра *Tron 2.0*, сделанная по лицензии диснеевского фильма 20-летней давности, все равно является самым красивым, интересным и оригинальным шутером со времен легендарного *System Shock 2*.

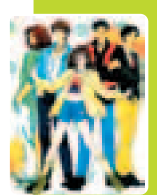
Любителям аниме
Для мальчиков и девочек



Shojo vs. Shonen

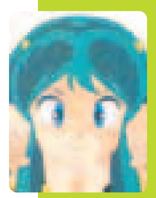
Аниме *Shojo*, без сомнения, придется по вкусу девочкам, любящим изучать сложные, глубоко проработанные характеры героев и разбираться в запутанных отношениях между тинэйджерами. А вот аниме *Shonen*, напротив, предназначено для мальчиков, которые уже давно хотят, но пока что не могут приблизиться к божественному существу по имени Женщина.

Boys Over Flowers



Tsukishi перешла в дорогую частную школу, где сразу же стала объектом насмешек и издевательств хулиганов. Действие *Boys Over Flowers* переносится в среднюю школу, но нужно признать, что персонажи и неповторимый стиль данной аниме-серии от этого только выигрывают.

Urusei Yatsura



Ataru — известный дамский угодник, волочащийся за всеми юбками в округе, за исключением своей инопланетной подружки по имени Lum — горячей цыпочки в тигровом бикини. Возможно, ловеласа смущает то, что она по поводу и без рассыпает во все стороны электрические разряды?.. Между прочим, в скором времени по мотивам серии должен выйти первый мультик — *Only You.*

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Deathmatch		«Камень, ножницы, бумага» кажется сложной и интересной стратегией.	
NHL 2004	1/04	Лучшая игра в линейке NHL.	★★★★★
No Man's Land	1/04	Еще одна безликая, штампованная RTS.	★★☆☆☆
Nosferatu: The Wrath of Malachi	2/04	Название — страшное. Игра — кошмарная.	★½☆☆☆
One Must Fall: Battlegrounds	4/04	Онлайновые сражения — это, конечно, здорово, но в мире существует множество более интересных файтингов.	★★☆☆☆
Patrician III	2/04	Патч к *Patrician II,* выдаваемый за новую игру.	★★½☆☆
Pax Romana	3/04	Отличный способ скоротать время в ожидании *Rome: Total War.*	★★★☆☆
Planetside: Core Combat	2/04	Хорошая идея, но неоправданно завышенная цена.	★★½☆☆
Postal 2: Share The Pain	2/04	Без особых эмоций...	★★★☆☆
Prince Of Persia: The Sands Of Time	1/04	Пески времени затягивают. Надолго.	★★★★½
Railroad Pioneer (Магнаты железных дорог)	1/04	По-прежнему не идеально, но вполне способно нарушить режим дня.	★★★★☆
Railroad Tycoon 3	1/04	Игру полюбят даже те, кто совершенно равнодушен к поездам и железным дорогам.	★★★★½
Republic: The Revolution	11/03	Прекрасная идея, плохая игра.	★★½☆☆
Robin Hood: Defender of The Crown (Робин Гуд: на Страже Короны)	2/04	Задорная смесь разноплановых аркад, обрамленных в легкомысленный сюжет с легендарными персонажами, — неплохое блюдо для геймера.	★★★★☆
Sacred (Князь Тьмы)	4/04	Игра *«в стиле Diablo»*, которую не хочется сравнивать с Diablo. Умный hack'n'slash. Возможно, лучший за последние годы.	★★★★½
Savage: The Battle for Newerth	12/03	Серьезный multiplayer, веселый как Worms. Редкая удача.	★★★★☆
Secret Weapons Over Normandy	3/04	Неудобное управление и отстойный сюжет сгубили потенциально неплохую аркаду.	★★½☆☆
Silent Hill 3	3/04	Слышите шаги в ночи? Это тормозные монстры из *SH3* пришли по вашу душу.	★½☆☆☆
Silent Storm	4/04	Не идеально, но очень близко к тому. Настоящий, подлинный *X-COM* в антураже Второй мировой. Не пропустите!	★★★★½
SimCity 4: Rush Hour	1/04	Смещение акцента на управление транспортом сделало и без того великолепную игру еще лучше.	★★★★☆
Sonic Adventure DX: Director's Cut	3/04	Опоздавший на три с половиной года порт с покойной консоли Dreamcast. Теоретически может увлечь даже сегодня.	★★★☆☆
Space Colony	1/04	Оригинальная комбинация The Sims и риал-тайм стратегии. К сожалению, довольно быстро надоедает.	★★½☆☆
Space Empires: Starfury	2/04	Нелинейный геймплей и полная свобода действий в сочетании с простотой и доступностью.	★★★★☆
Spellforce: The Order of Down	2/04	Коктейль на любителя. Максимум ингредиентов — минимум выхлопа.	★★★½☆
Squad Assault: Western Front	3/04	Лучше, чем *GI Combat,* — примерно так же, как мойва лучше кильки.	★★☆☆☆
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	10/03	Могло бы быть значительно лучше.	★★½☆☆
Terminator 3: War of the Machines	4/04	Полнейший suxx.	★½☆☆☆
The Hobbit	2/04	Стандартная приставочная аркада, слегка приправленная «элементами Толкиена».	★★☆☆☆
The Simpsons: Hit & Run	2/04	Лучший в мире клон *GTA3*, обязательное приобретение для всех фанатов Симпсонов.	★★★★½
The Sims: Makin' Magic	1/04	Чудесно и прелестно.	★★★★☆
The Temple of Elemental Evil	1/04	Еще одна хорошая игра пала жертвой багов. Ура.	★★½☆☆
Tiger Woods PGA Tour 2004	12/03	Игра придется по вкусу как хардкорным ветеранам виртуального гольфа, так и казуалам.	★★★★½
Titans of Steel	2/04	Типичная игра «старой школы», рассчитанная на весьма специфическую аудиторию.	★★½☆☆
Tomb Raider: The Angel of Darkness	10/03	Некогда славная серия окончательно деградировала.	★½☆☆☆
Tony Hawk's Pro Skater 4	11/03	Счастливые обладатели геймпадов получили возможность насладиться сумасшедшей ездой на скейте без риска попасть в больницу.	★★★★☆
Trackmania	2/04	Бесконечно увлекательно, если проникнуться духом пресловутого community и вспомнить кое-что из детства.	★★★½☆
Tron 2.0	10/03	Лучшая в этом году игра по кинолицензии. И вообще одна из лучших игр 2003 года.	★★★★½
UFO: Aftermath	1/04	Хорошая игра, которую следовало бы выпустить на три недели позже и в комплекте с большим патчем.	★★★☆☆
Universal Combat	4/04	Много вздохов, миллион обещаний, галактических размеров амбиции, нулевая привлекательность.	★★☆☆☆
Universal Combat	4/04	Много вздохов, миллион обещаний, галактических размеров амбиции, нулевая привлекательность.	★★☆☆☆
Unreal Tournament 2004	4/04	Игра вполне могла бы носить цифру 2003. Но все равно круто. Круче всех конкурентов.	★★★★½
Vegas Tycoon Under the Sun	4/04	Остроумный и увлекательный экономический симулятор от создателей *Monopoly Tycoon.*	★★★½☆
Victoria: An Empire	3/04	Хорошая игра, жуткие баги.	★★★☆☆

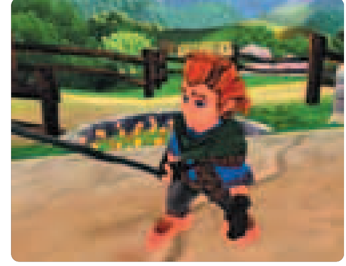


4 игры, которые не следует покупать Плохие игры по лицензиям



The Great Escape
★★☆☆☆

Стив МакКуин, должно быть, ворочается в гробу. *The Great Escape* — на редкость отстойный представитель жанра Stealth Action, который не рекомендуется даже тем, кому понравился оригинальный фильм. Уж лучше еще раз пройти *Splinter Cell.*



The Hobbit
★★☆☆☆

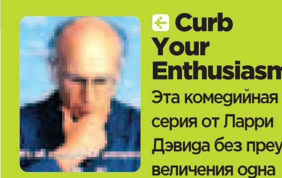
Да, как ни странно, эта аркада тоже сделана по знаменитой лицензии. Хотя мы почему-то не помним в *«Хоббите»* глав, в которых Бильбо разыскивал бы маслобойку для своей соседки или собирал камешки...

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Victoria: An Empire Under the Sun	3/04	Хорошая игра, жуткие баги. Срочно нужен патч!	★★½☆☆
Wanted Dead or Alive	3/04	Очень слабая проекция Outlaws от первого лица, от третьего и на лошади.	★★★★½
Warlords IV: Heroes of Etheria	12/03	Легенда вернулась. Для всех настоящих стратегов — must have. Казуалам и спинномозговым геймерам просьба не беспокоиться.	★★★½☆
Warrior Kings: Battles	12/03	Хорошая игра. Но мы хотели стакан крепкого виски, а получили кружку теплого молока.	★★★☆☆
Wars & Warriors: Joan of Ark (Жанна Д'Арк)	4/04	Далеко не прорыв и не новое слово в жанре, но вполне качественная и увлекательная игра.	★★★☆☆
Worms 3D	1/04	Настолько же посредственно, насколько гениален оригинал.	★★★½☆
X2 — The Threat	3/04	Намного более глубоко и менее играбельно, чем *Freelancer*.	★★★☆☆
XIII	2/04	Бельгийский шутер удивительно многогранен: он то весел, то откровенно утомителен, то интересен — а то невыразимо скучен.	★★★☆☆
X-Plane 7.40	4/04	Качественная программа, предназначенная, главным образом, для летчиков и авиаконструкторов.	★★☆☆☆
Антанта	10/03	Проект наполовину интересен, наполовину оригинален, наполовину понятен. Поэтому и оценка — половина от максимума.	★★★★½
Блицкриг	2/03	Дань прошлому. Игра настоящего. С великим будущим.	★★★★☆
Глаз Дракона	2/03	Очень интересный и самодостаточный проект, который приглянется всем любителям красивых, вдумчивых игр и, конечно же, ценителям драконов.	★★★★½
Демиурги 2	10/03	*«Демиурги»* умерли, да здравствуют *«Демиурги 2»!*	★★★★☆
Завоевание Америки: В поисках Эльдорадо	8/03	*American Conquest* – одна из лучших стратегий всех времен и народов. Этот адд-он только добавляет лавров победителю.	★★★☆☆
Заклятие	1/03	Очень легкая, ласкающая зрение и слух игруля. Возвращает лет на 10 назад, в эмбриональное состояние ребенка, не способного оторваться от монитора.	★★★★☆
Златогорье 2	10/03	Очень грамотная RPG. Приятная, качественная, сбалансированная и просто красивая. Простенько, но со вкусом.	★★★★½
Златогорье 2: Холодные Небеса	3/04	Оригинальная и увлекательная RPG, заслуживающая внимания не только фанатов *«Златогорья»*, но и всех поклонников интересных ролевых игр.	★★★★★
Ил-2: Забытые сражения	4/03	Лучший симулятор всех времен и народов перерос в Самый Лучший симулятор всех	

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Князь II	4/03	Настоящий подарок поклонникам первой части. Для всех остальных — неплохая возможность познакомиться с легендами Лесной страны.	★★★★☆
Конфликт: Буря в Пустыне II	1/04	Еще одна игра пала в неравной борьбе с приставками.	★★½☆☆
Космические рейнджеры	3/03	Очень удачное сочетании военной космической стратегии, торгового симулятора и аркадных леталок.	★★★★½
Магия войны: Тень повелителя	10/03	3D-стратегия в реальном времени с крупной примесью RPG, повествующая об эпических сражениях, потрясших одну из вселенных.	★★★★☆
Механоиды	2/04	Смешение жанров не всегда идет играм на пользу. «*Механоиды*» — счастливое исключение из этого правила.	★★★★☆
Облако и Ветер 2	3/04	Убиццавеником.	★★☆☆☆
Операция Silent Storm	9/03	Самый правильный *Jagged Alliance,* перенесенный во времена Второй мировой. Если бы не мелкие погрешности, можно было бы поставить игре «отлично».	★★★★½
Осада (Besieger)	1/04	Достойно похвал, достойно покупки, достойно игры. Играйте, господа.	★★★★☆
Петька 4: День независимости	9/03	Трудно пройти мимо очередной части старейшего российского квеста, несмотря на неуклюжие заимствования из фильмов, провалы в логике и массу несмешных шуток.	★★★☆☆
Пираты Карибского Моря	8/03	Лучшая игра на пиратскую тематику. Одна из самых интересных и необычных RPG за последнее время. А какая там вода!..	★★★★☆
Смертельные грезы	5/03	Крайне необычная RPG, креатив бьет через край. Великолепные задумки достойно воплощены в жизнь, хотя баги временами треплют нервы.	★★★☆☆
Солдаты Анархии	8/03	Очередной Wargame. Неплохой сюжет, первоклассная графика. Для любителей жанра — лучше не придумаешь.	★★★★☆
Страусиные Бега (Ostrich Runner)	3/04	Очень добротная насмешка над страусами-которые-не-прячут-голову-в-песок.	★★★½☆
Тайна третьей планеты	1/04	Хорошая детская игра. Такое сейчас редко встречается.	★★★½☆
Талисман	1/04	Душераздирающее зрелище.	★★☆☆☆
Тортуга: Пираты Нового Света	1/04	Отличная основа для потенциального хита. Но сейчас — слабовато.	★★★☆☆
Ударная Сила (Fair Strike)	1/04	Неплохой режим симулятора, испорченный тоскливостью игрового процесса.	★★★½☆
Чейзер: Вспомнить все	9/03	Лучший шутер по сюжетной линии одиночной кампании. Захватывает почище любого новомодного киноблокбастера.	★★★★☆

Повторный сеанс

DVD-версии популярных телесериалов



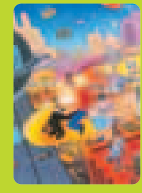
Curb Your Enthusiasm

Эта комедийная серия от Ларри Дэвида без преувеличения одна из лучших за последние годы. У бывшего продюсера Seinfeld настоящий талант находить смешное в самых, казалось бы, обыденных ситуациях. Великолепный подарок самому себе.



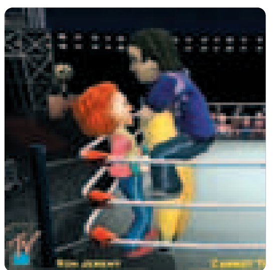
24

Вы пытались смотреть *24* по телевизору? Тогда вы должны знать, как это раздражает — каждый раз целую неделю ждать очередной серии. DVD-сборник блестяще решает эту проблему. Кроме того, амнезия в 1-м сезоне и пума во 2-м воспринимаются более естественно, когда вы смотрите фильм уже несколько часов кряду и у вас слипаются глаза...



Futurama Volume 3

Почему все хорошие сериалы непременно закрываются? Ведь в третьем сезоне научно-фантастического мультика, созданного Мэттом Гронингом (автором бессмертных *«Симпсонов»*), горластые злобные персонажи начали раскрываться перед нами с положительной стороны...



MTV's Celebrity Deathmatch

★☆☆☆☆

Похоже, разработчики так до сих пор и не поняли элементарной вещи — по лицензии тупейшего телешоу можно сделать только такую же тупейшую игру и ничего более. Пластилиновые «звезды», выбивающие друг из друга пластилиновое дерьмо, — как это весело и интересно!.. Интересно, какое шоу для дебилов станет следующим объектом игроизации?



Starsky & Hutch

★★☆☆☆

Какие образы возникают у вас в голове при мысли о сериале *Starsky & Hutch?* У нас, например, в памяти всплывают бесконечные однообразные погони, дурацкие перестрелки и неуязвимые автомобили, способные без каких-либо последствий выдержать сотни пулевых попаданий. Или эти тачки появились уже в игре?..

Застрял по собственному желанию

Вы никогда не обращали внимания на то, среди каких зануд вам порой приходится жить? Нет, правда. Мир полон нытиков, отшельников, консерваторов и любителей застоя, который они предусмотрительно окрестили «стабильностью» и «постоянством во вкусах». Если бы не жалкий процент анархистов, пытающихся идти вопреки сложившемуся мнению о «правильной» жизни, человеческая цивилизация доросла бы в лучшем случае до уровня средневековья и там бы осталась. Мы бы до сих пор грызли полусырое мясо и общались с местными «интеллектуалами» на тему последствий чумы и секса в переулке. Какие игры, о чем вы? В лучшем случае «городки», причем на улице и с деревянными дубинами в руках вместо *Saitek P3000 Wireless Gamepad*. И за все это мы были бы пожизненно благодарны нашим друзьям консерваторам, по уши погрязшим в страхе.



Нельзя придумать ничего глупее, чем по собственной воле перекрыть себе познание нового и смену идеалов.

I fear new

Основной инстинкт, по силе воздействия на порядок превосходящий стремление к размножению, испокон веков делает из одних революционеров, из других — монолитные глыбы, не способные к развитию. Согласитесь, вы не раз встречали заявления вроде *«Старкрафт навсегда!»* или вовсе непробиваемое *«Со времен Fallout не было ни одной достойной RPG»*. Вероятно, за столь гениальными утверждениями стояли те самые люди, которые с удовольствием втянули бы всех окружающих в свое болото. При этом их возраст не играет никакой роли — можно быть стариком в 15 лет, а в 90 играть в футбол и перекусывать телефонные провода у соседей.

Дело вовсе не в исключительности того или иного проекта, а в его восприятии. Консерватизм не имеет ничего общего со стабильностью и стойкостью взглядов, как его иногда преподносят, а любой простой в мышлении суть страх. Тот же гипотетический киберспортсмен-нытик, привыкший к определенному статусу и личным достижениям, с гораздо меньшим, чем в первый раз, энтузиазмом поддастся на освоение нового поля деятельности. Каждому понятно, что подобные скачки потребуют определенного самопожертвования и усмирения своих амбиций. Вряд ли кому-то захочется спуститься с короля дискотек до уровня кибер-салаги, клянча советы и демонстрируя полнейшую непробиваемость. Осталось только понять, что такой ход событий вполне естественен и не делает из человека дебила, а как раз наоборот.

Якорь для ленивых

Потому-то любые выпады в сторону свежих релизов и прочих результатов прогресса смотрятся весьма странно. Людей, не способных справиться с собственными идолами, предпочитают обходить стороной, изредка спрашивая совета и уважительно тыкая пальцем. Для таких уникумов восприятие нового сродни походу на кладбище в дождливую ночь — страшно и мокро снаружи и внутри. И никто из них не сможет вам объяснить, какой смысл превращаться из homo studiosus в программируемый калькулятор с одной-единственной забитой программой экстремального нажатия по клавишам.

Это, простите, не разработчики обленились и не выпускают ничего хорошего, а собственный мозг закрыт для восприятия чего-то иного, отличного от вчерашнего кумира, — как калитка в хозяйский огород со спелыми помидорами и крыжовником с куриное яйцо. И главная собака в этом саду — хозяин черепной коробки. Самое смешное, что при этом дитя регресса готово с упоением часами рассказывать о том, как же все-таки выгодно отличается их предмет поклонения от всей остальной лягушачьей икры, которую наметали за несколько лет тупоголовые девелоперы. О, поверьте, это редкостный бред. С таким же успехом можно годами втыкать в черно-белый телевизор, считая, что «так стильнее смотрится». Или носить революционный пиджак деда, аргументируя это тем, что на нем кожа лучше и пуговицы блестят сильнее.

Нельзя придумать ничего глупее, чем по собственной воле перекрыть себе познание нового и смену идеалов. Осторожно поглядывать на все новинки из-за плеча своего более свободомыслящего приятеля и потом с видом всезнающего сноба и со словами «ацтой, блин!» плевать во все стороны. Или не смотреть ни на что вообще, но при этом иметь «профессиональное» мнение засаленного теоретика. Определенно — еще немного и эти двуногие якоря прогресса сведут меня с ума.

Может, все-таки попробуете сменить мелодию? Обещаю, вам понравится.

Сергей Жуков
zhukov@cgw.ru

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

Игры без игровых аксессуаров

PC-игры оказались заложниками собственной «элитарности»

До чего я докатился! Я почти готов выложить $199 для того, чтобы сыграть в одну Xbox-игру. Что же удерживает меня от этого поступка? Как вам сказать... Помимо ряда несущественных соображений вроде «следования принципам» и «чувства собственного достоинства» существует еще такой немаловажный фактор, как моя жена и ее адвокат, которые в случае, если я это сделаю, скорее всего немедленно начнут бракоразводный процесс. А ведь без общения со своей обожаемой супругой и ее железной мамашей я могу быстро позабыть, насколько ужасной может быть домашняя пища! Вот вы, например, пробовали когда-нибудь капусту брокколи, разваренную до состояния жижи? Подчеркиваю — речь идет не о супе! Просто несчастный овощ кипятят до тех пор, пока его клеточная структура не разрушится, и он не начнет растекаться по тарелке... Я ел это, и, честно говоря, после такой брокколи знаменитый «зеленый сойлент», сделанный из трупов, кажется не менее аппетитным и соблазнительным, чем свежий мед, намазанный на тело супермодели. Благодаря коронному блюду жены и тещи я уже давным-давно превратился в тихого заморыша, лишенного каких-либо плотских желаний, но, кажется, я отвлекся от темы...



В этом дурацком маскараде с педалями, лампочками и щитками есть какой-то непередаваемый кайф.

Итак, почему же мне так сильно хочется сыграть в *Steel Battalion?* Ведь я прошел все серии *MechWarrior*, с которых совершенно внаглую была содрана эта приставочная игрушка. Я пилотировал такое огромное количество различных моделей роботов, что когда неизбежная война между человечеством и машинами все-таки разразится, я вполне сгожусь на роль водителя гигантского Mech'а. Открою вам секрет: главной и единственной причиной моего странного желания сыграть в *Steel Battalion* является... контроллер. Вы видели его? Это здоровенный 40-кнопочный монстр с ножными педалями, светящимися лампочками, кнопкой катапультирования и даже небольшим пластиковым щитком. Он поставляется в виде трех отдельных частей, которые вы должны сами собрать воедино. *Steel Battalion* — это не игра, это настоящий конструктор! Помнится, в последний раз я тратил столько сил на то, чтобы сделать что-то своими руками, еще в колледже — изобретенное мной тогда пыточное устройство состояло из противогаза, липкой ленты и шашки со слезоточивым газом. А этот контроллер... Одного взгляда на него достаточно, чтобы понять — перед тобой ВЕЩЬ. И при этом ты прекрасно отдаешь себе отчет в том, что это наивно и даже глупо — так восторгаться дурацкой железякой, но ничего не можешь с собой поделать. Пусть! Пусть наивно и глупо! В этом маскараде с педалями, лампочками и щитками есть какой-то непередаваемый кайф. Скажите, разве создатели хоть какой-нибудь PC-игры тратили столько сил и средств для того, чтобы развлечь нас и сделать приятное?

Помнится, когда я играл в первые части *MechWarrior*, я использовал для этого джойстик — продвинутый джойстик с восемью степенями свободы и множеством кнопок. А при желании в тех сериях можно было задействовать и авиасимуляторные ножные педали, позволяющие лично контролировать каждый шаг огромного робота. Мы глядели на игровой мир из виртуального кокпита, потому что управляли настоящим, донельзя реалистичным Mech'ом! А что творится сейчас? В последних играх *MechWarrior* для пилотирования Mech'а достаточно одной лишь мыши — и, естественно, испытываемые при этом ощущения даже сравниться не могут с тем, что я когда-то чувствовал, управляя громадным стальным чудищем с помощью массивного джойстика с обратной связью, мощно сотрясающегося в руке в такт шагам робота. Можно ли сейчас вообще играть в MechWarrior с джойстиком? Не знаю, не знаю. В последний раз, когда я попытался использовать в этой игре (между прочим, издаваемой Microsoft!) свой Microsoft Sidewinder 2, операционная система Windows XP напрочь отказалась его распознавать. Я обновил драйверы, долго возился с настройками — результат как был, так и остался нулевым. Друзья, если Империя Зла начинает игнорировать собственные продукты, — значит, наши дела действительно ОЧЕНЬ плохи.

А ведь было золотое время, когда PC-геймеры буквально купались в разнообразных и классных (или казавшихся классными) игровых приспособлениях. Конечно, многие из них на поверку оказывались полной ерундой — вы, к примеру, пробовали хоть раз поиграть в шутер в 3D-очках, отслеживающих повороты головы? Ваше счастье. Один крутой поворот в игре — и Господь включает обратный отсчет времени: вам осталось несколько минут нормальной жизни, после чего остаток своих дней вы проведете в инвалидном кресле или в приемных хирургов, безуспешно пытающихся вправить вам вывихнутый позвоночник... И все же факт остается фактом — когда-то мы были завалены всевозможными шлемами, перчатками виртуальной реальности и прочими экстравагантными девайсами. Но те славные деньки давно миновали. По крайней мере для нас, PC-геймеров.

А какими же приспособлениями играют приставочники в то время как мы пилотируем звездолеты во *Freelancer* той же самой мышкой, которой работаем в *Excel?* О, поверьте, у них с этим делом все в порядке. Приставочники стреляют из световых ружей, скачут по танцевальным коврикам, поют караоке, трясут электронными маракасами и лупят по кнопкам 40-кнопочного монстра, который я бы немедленно купил, не будь мой «домашний офис» и без того воплощением бардака и захламленности. Мы можем сколько угодно называть игры «интерактивными развлечениями», но до тех пор, пока разработчики PC-игр будут для лучшего «погружения» в мир какой-нибудь RTS ограничиваться добавлением в нее еще одной играбельной цивилизации, например Iowans, — и не будут при этом делать указанных Iowans анимированными светящимися голограммами, пляшущими по вашей голове и бреющими вашу собаку, — так вот, до тех пор они не продвинутся ни на шаг в превращении ИХ фантазии в ВАШУ фантазию. А все заявления об «интерактивности» игр как были пустой болтовней, так и останутся.

Конечно, те, кто искренне верит в «элитарность» PC-игр, могут обзывать приставочные игровые аксессуары детскими игрушками, но разве это что-то меняет? Разве отсутствие таких «игрушек» является достоинством компьютера? Ведь все мы в душе остаемся детьми — так зачем пытаться скрывать то, что нам тоже очень хочется таких вот «детских игрушек»? Мы же не находим ничего странного в попытках поместить компьютер внутрь чучела енота, чтобы заставить его двигаться как живого! И быть может, нам пора, наконец, признать, что мы — самодовольные PC-геймеры — всего лишь лицемерные неудачники, которые охотно обменяли бы свою крутую беспроводную мышь на выпущенный ограниченным тиражом игровой девайс в виде красочного супергеройского костюма? Господа разработчики! Во имя всего святого, сделайте нам такую игру!

Роберт Кофрей
robert_coffey@ziffdavis.com

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖОНА УЭЙШАКА

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

STAR WARS: KOTOR—THE SITH LORDS • AXLE RAGE • FAR CRY • ИГРОВОЙ/ЖЕЛЕЗНЫЙ ГИД

МАЙ • 05(24) 2004